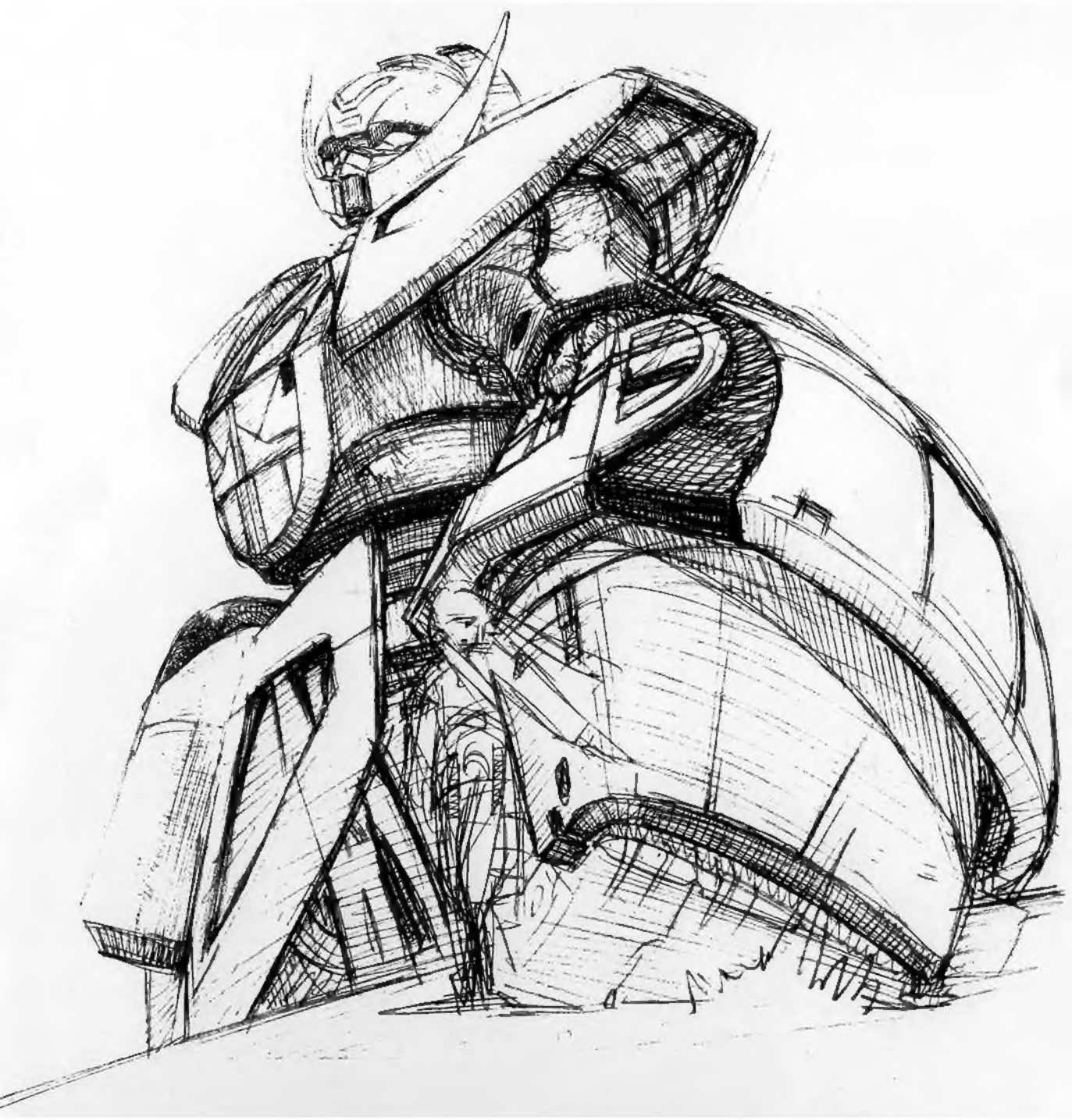
ISBN4-04-853293-6
C0076 ¥4000E
定価:本体4000円(税別)
角川書店
9784048532938
1920076040009

YASUDA AKIRA ∀ GUNDAM DESIGNS

YASUDA AKIRA ∀ GUNDAM DESIGNS

角川書店



YASUDA AKIRA
∀ GUNDAM DESIGNS

番組宣伝用ポスター

Vガンダムのために描いた最初のカラーイラストです。19世紀的な服装をしている若者達とガンダムが同じ画面にいるという不思議感を柔らかい印象をもってもらえるように表現するのが第一目標で、もう一つの目標は「空気感」を色でもってとらえる試験をすることです。構図は富野監督が用意してくれました。しかし、僕にとって他人の構図で絵を描くという事はほとんど初めての体験であり自意心の損傷と、とまどいが生じました。はじめ、富野構図の意図があまりに解らなかったものですから、それが感じられるようになるまで1ヶ月間ほったらかしにした後、制作に取りかかりました。構図をもらうまでの僕はせっかくの「ガンダム」だし、何かカッコイイ絵を描いてやろうという野望のようなものがあったものですから、それを監督にスカされて少し拗ねた気分もあったように思います。じっと構図を見ても何もつかめなかったのですが、ある日なんとなく監督構図を落描きしてみますと、するりと理解できて驚きました。

CDシングル『ターンAターン』ジャケット

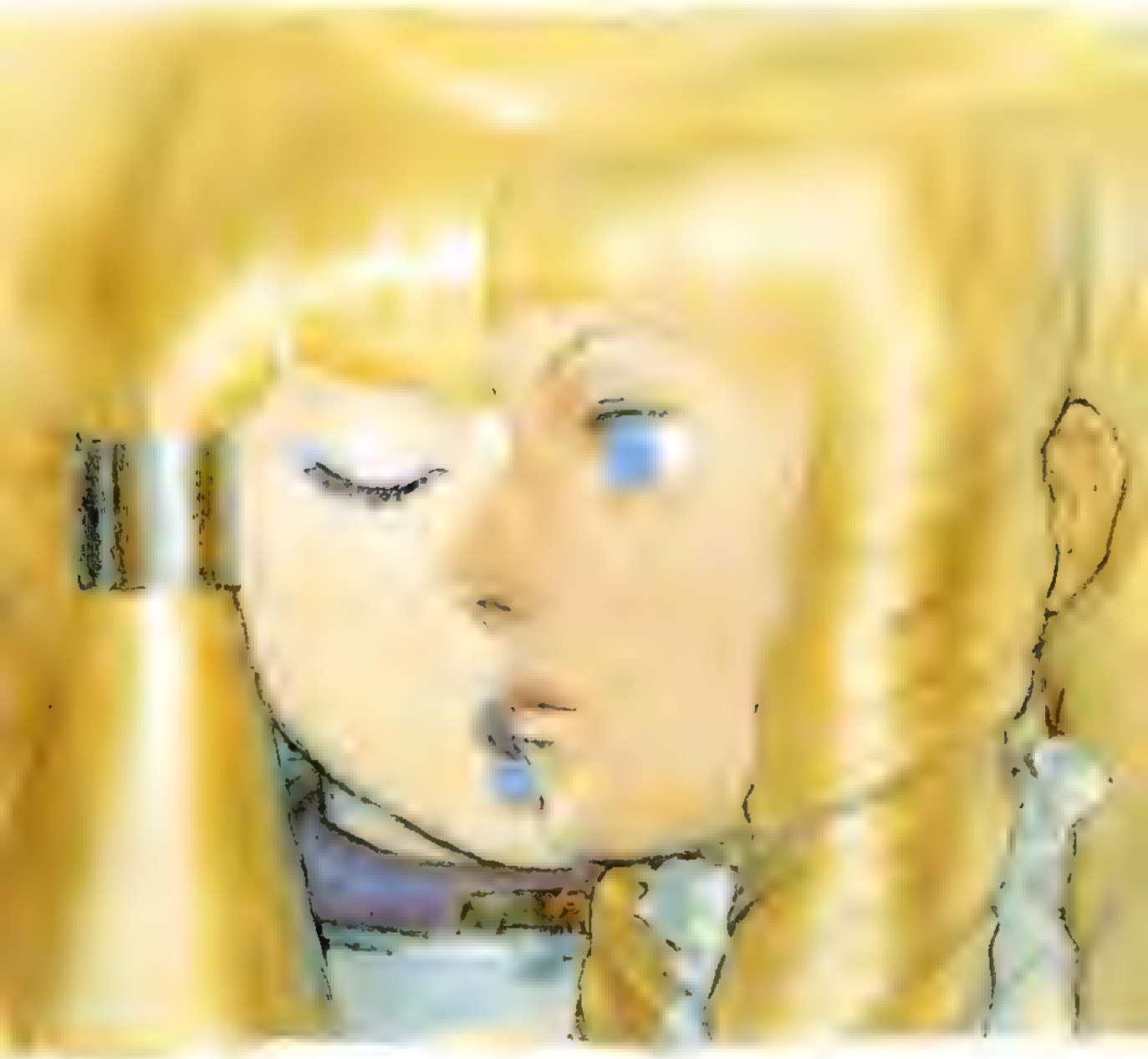
番宣用イラストがひどく時間を食ったので2枚目のこれは時間がかからないようにと最も慣れているCGで制作しました。下絵のVガンダムとロランを鉛筆で描きそれをスキャナーで取り込んでフォトショップで彩色しました。

ニュータイプ誌折込みポスター

元々1枚目のサントラ用に描いたものでしたが、お蔵入りになったものを富野監督の一声でニュータイプに載せてもらえることが出来ました。『ロランの不思議な瞳』とこの絵は同じテーマで描いたものです。

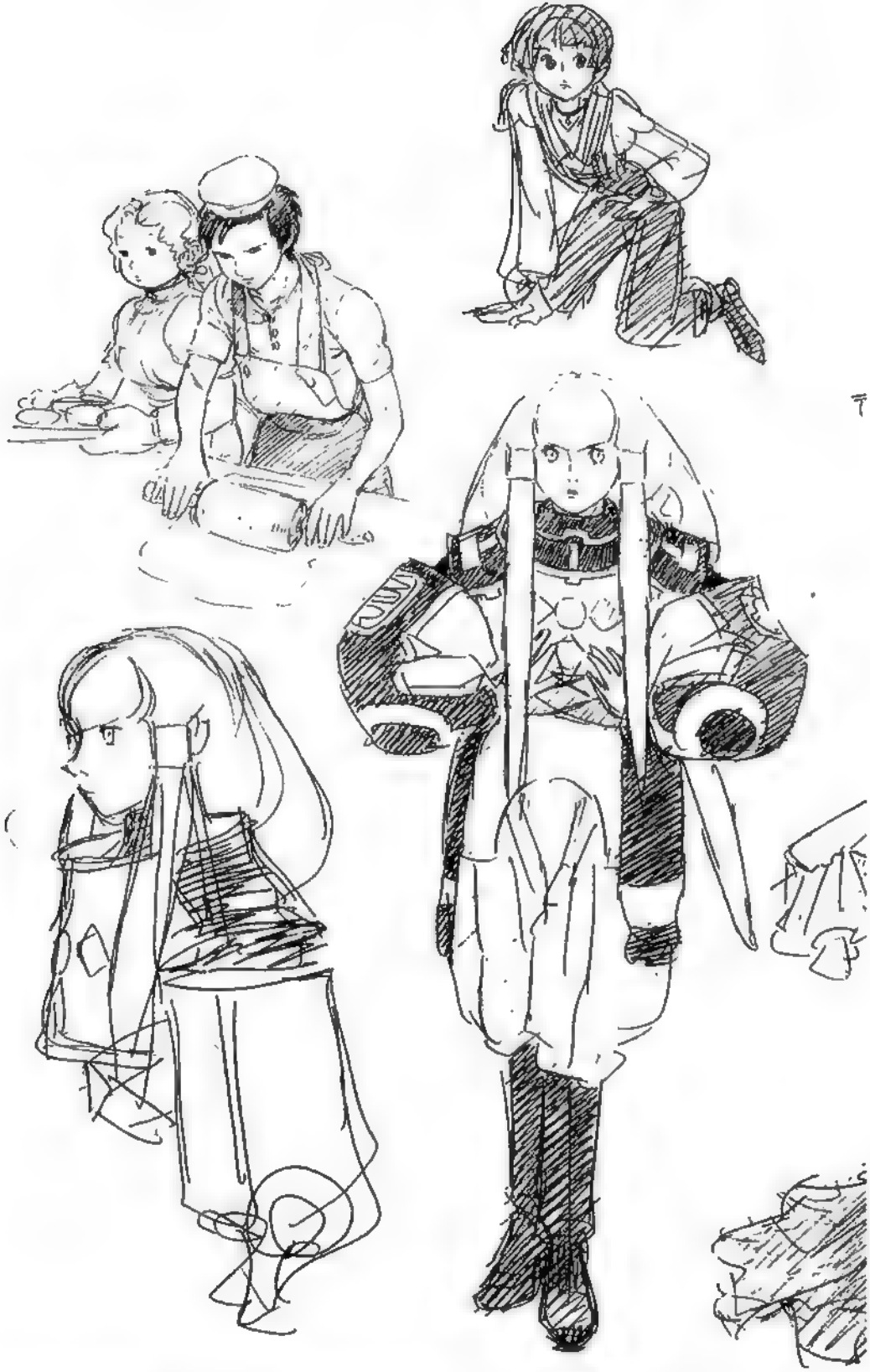
CD『オリジナルサウンドトラックスI』ジャケット

菅野よう子さんから直接オーダーが来て僕が描くことになりました。何度かCGで仮に描いてみたのですがあまりはじけることが出来ず、「それでは」ということで時間がかかりそうなのを覚悟して油彩にすることにしました。∀ガンダムの世界(地球圏)が19世紀の西洋に似ているということや、TVアニメの関連商品に「油彩」というあまり馴染みのない描き方を持ち込むことで『∀ガンダム』という番組が何かをやろうとしている事を感じてもらえたのなら番組を見てくれる人が増えるんじゃなかろうかと考えた上の決断です。主人公ロランの瞳をうまいこと描けたなら、そのロランが見ているであろう∀の世界がこの絵を見る人の脳裏に広がるだろうと思いました。使用した絵の具はDUOという水で溶くことも出来る速乾性のものです。



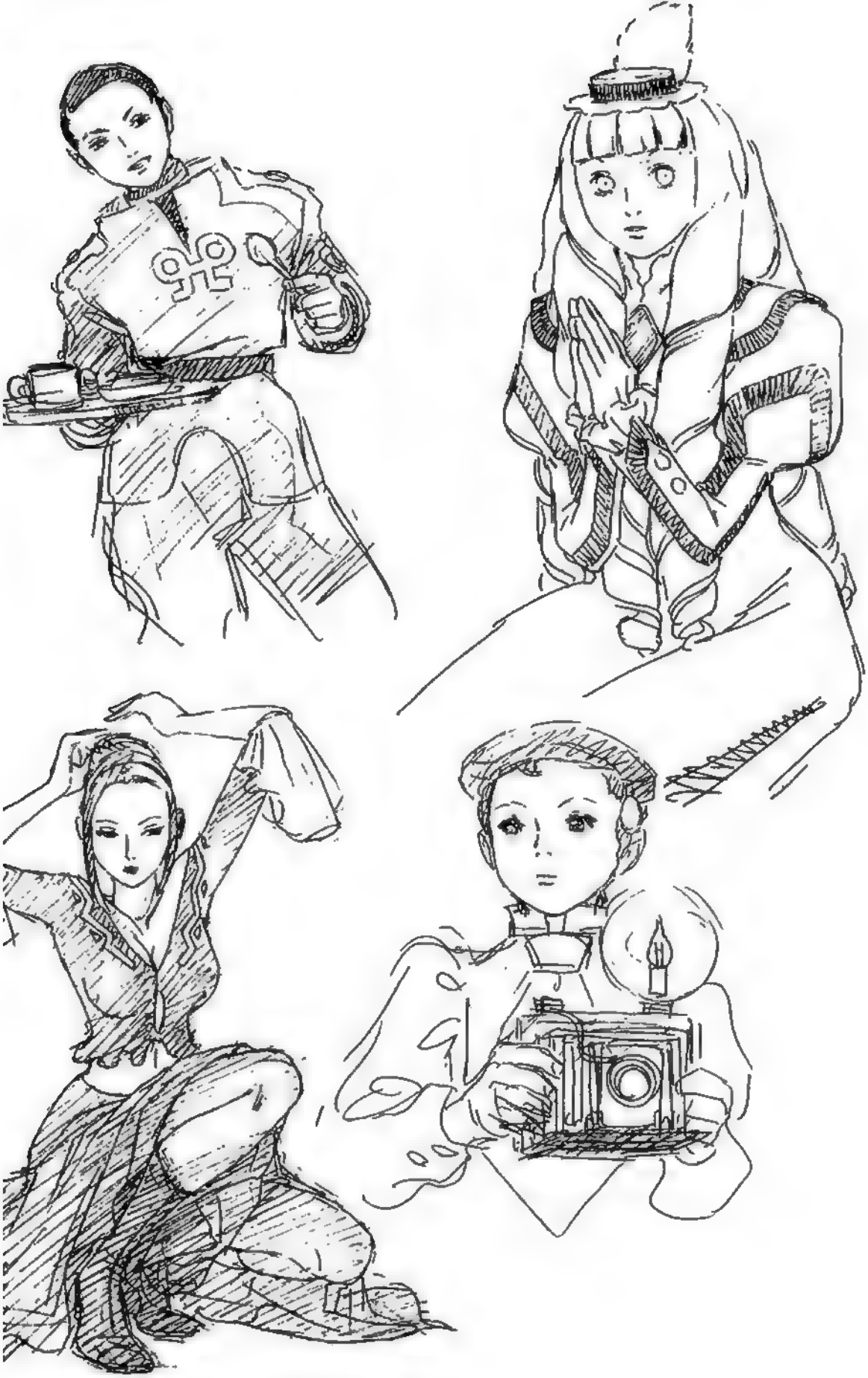
CD『オリジナルサウンドトラックスⅡディアナ＆キエル』ジャケット

『ロランの不思議な噂』との連作です。物語がだいぶ進んでキエルとディアナが主人公を喰うほどのとても重要なキャラクターになっていったのでこの2人を描きました。2人の顔が1人の顔にも見えるように描こうと思ったのですができあがってみるとそうは見えませんでしたね。「女の人のほっぺたの赤らんでいるところが描きたい！」というところがモチベーションのよりどころです。正面を向いて目を閉じたディアナが「阿」とはじめ、キエルが「吽」と応える、そしたら世界がその中にはいっちゃった。そういう物語かもしれないとも思いました。



CD『オリジナルサウンドトラックスⅡディアナ＆キエル』インナーブックレット

2枚目のサントラ用に描き下ろした素描です。たくさん絵があったらお客さんが嬉しいだろうと思って手の遅い僕にでも量産できる鉛筆画にしました。



ビデオグラムジャケット第1巻

2枚目の画像です。ムーンレイスの地球降下作戦の被害者であるハイムドの悲劇を目撃した、ムーンレイスである人公ロッコの、卵の中から孵るくるしていえばまるで悪夢のようなシーンでしたね。そして[illegible]という僕にとってはあまりに[illegible]とかない[illegible]に挑戦してみました。[illegible]という番組、僕の色は無いようなものですが、東コとなるとなるとよ、興味があ[illegible]は素晴らしい[illegible]

[illegible]

ビデオグラムジャケット第2巻

映画『風と共に去りぬ』のヒロインのようなドキドキの絵を描いてみたくて描きました。実際に作業してみると、ロングヘアの服のディテールを詳しく考えていなかったので描くのがかなりしんどい作業になった。一度締め切り間に合わせるため、ふたたび持ち込んだのですから、一度手を入れた方がよいといわれて描きなおしをいろいろしました。その時ちょうど宝塚歌劇団のコンサートがあって、この絵を会場で持ち込みました。コンサートが終わった後、捧げてみんなから「素晴らしい」と言ってもらえたのを思い出します。

ビデオグラムジャケット第3巻

クエンティンの漫画を描こうと思ったのですが、野暮ったかったのでこういうふうになりました。構図をもらったのもつい最近なのです。かく「描けばわかる」というときっぱりと描きやすいです。線画の私感ですが、ボッティチェリの絵も板線が目立つべきだ。ダヴィンチの「板線」よりもロラン、の「視線」

いてしまったとき、さもそれはロランのように影を落とすことでやわらかくすることが出来ました。この地味な問題解決が、私にわかれば、今後どんな絵でもまとめられる予感がありました。これは第一とって大きな出来事です！ 今で構図を描いていたけれどは解らなかったことです。

ビデオグラムジャケット第4巻

ビデオグラムジャケット第5巻

赤と青の狭間 ――『ギャバンとソンエ』が大傑作だと思い、もっと」寄に描くことが可能るような構図にしました。なぜ「ギャバンとソンエ」が失敗と思ったかというと、雑だからです。色の計画で時間と頭を使ってオーバーヒートしてしまってその結果仕上げが雑になるより、あらかじめきちんと下描きをして同系色的な塗りをすれば頭も使うことはないしたかの作業になるので、仕上げも少しは綺麗になるだろうと考えました。その力がハーケーン映えするだろうと思ったのもあります。そんな作業重視の絵でも女の子を描くのは楽しくて随分と入り込みました。

ビデオグラムジャケット第6巻

楽しやレット隊――これも冨野構図です。監督の描いたキャンサーやムロン、ムロンとレット隊の面々が非常に楽しそうだったので面白がって描き始めました。しかし、場面は夜なので暗い、暗い色で楽しそうに描くにはどうしたらいいだろうと考えて、気づいたらこうなってました。月に怪しさを漂わせてナンのちょっぴりの狂気を匂わせたかったのですが、番組中のレット隊の脳天気で純な印象のせいか怪しさはほとんど吹っ飛んでしまったなぁと思いました。

ビデオグラムジャケット第7巻

ビデオグラムジャケット第8巻

ノンエがロランと一緒にいるととても嬉しい僕は、この2人の南米に渡ったときの思い出がソシエにとってとても深いものになっているんだろうなと想っていました。ノンエは頑固主いろんな面で割を食うキャラクター故、僕はいつも不憫に思っていましたので、この絵は彼女にもとても楽しかった思い出があって欲しいと思って描きました。2人がかしこまって正面を向いて並んでいるのは1つは記念写真のような効果を期待してのことです。記念写真でいかにも楽しげな構図というのはなかなか無いもので、もしあったとしてもそれはとてもうさんくさく見えがちです。もう1つはこれから迫りくる様々な不安の予感にたいして真正面から向かっていく若くイノセントな意志を出したかったのかもしれません。その予感の根拠は画面向こうの空に浮いているザックトレーガーを見いだした人には確信となってとらえてもらえるでしょう。ノンエが着ているのはこの時代の水着で、際にハイム家のHが入っています。

ビデオグラムジャケット第9巻

1子いこと描けませんでした。

ビデオグラムジャケット第10巻

前の絵がうまいこといかなかったので、もっとちゃんとやっんとと気を取り直して描き始めました。Vは純粋なSFでもあると思うのでこういう絵も似合うだろうとも思いました。ハックの黒い模様が画面を動かす役目とSF感を出してくれてとても助かります。画面に登場しているアグリッパは背の高い男なのですが、グエンサートが191cmもあるのでそれと比べると小柄に見えてしまっています。

ビデオグラムジャケット第11巻

とても好きな構図です。不思議な器量を持ったリリがとてもピンチな状況に陥っているのですが、画面の色はリリに支配されているという風にしました。その結果ミドガルドもターンXもリリのファン状態です。リリを描く事に緊張してしまい、逆光が全くもって弱くなってしまったことが悔やまれます。ちょっと手を入れるとかなり良くなる絵です。

ビデオグラムジャケット第12巻

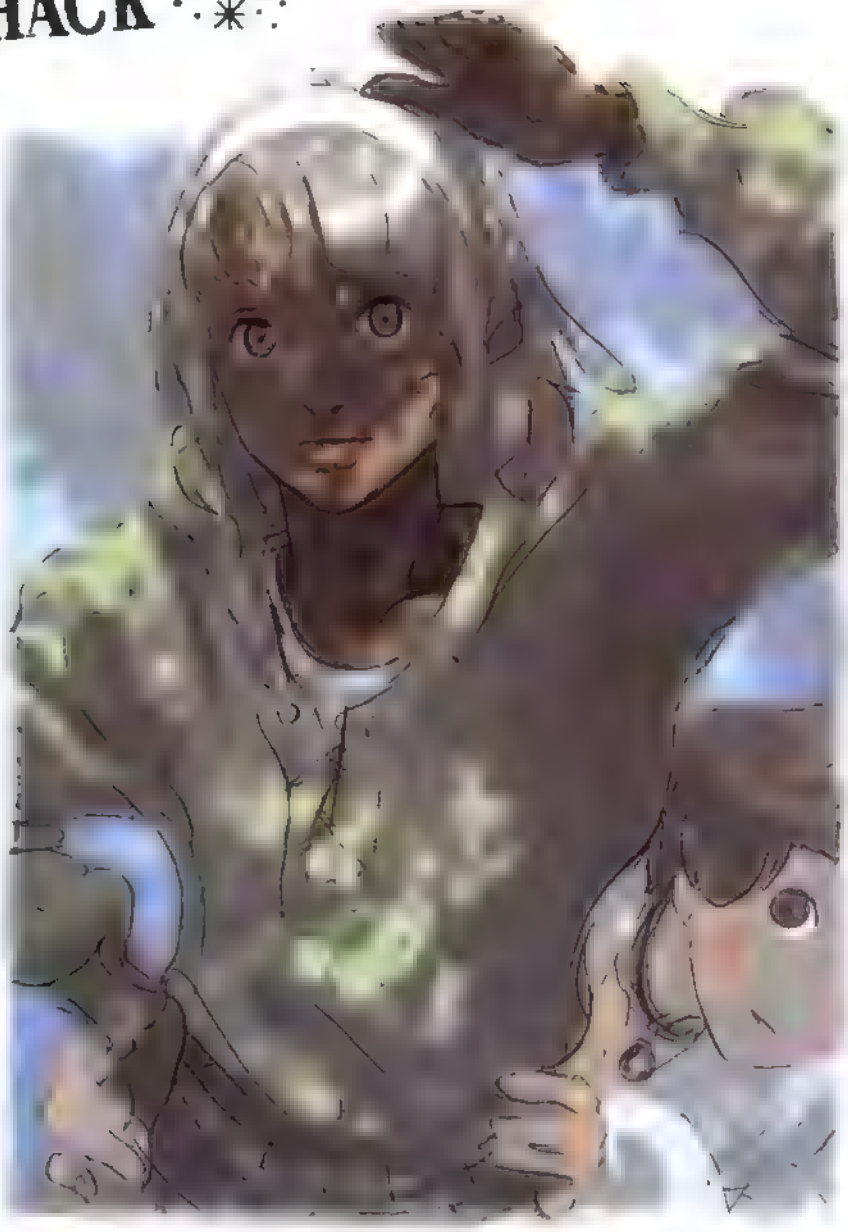
ビデオグラムジャケット第13巻

秋の夜の夢 ―― 最後の油絵です。優しい絵を描きたかったのでこうしました。やっといろんなドキドキから解放されたロランが仕事がてらに外に出て月を見てみた夢です。ロランの持っているバケツの横奥にはディアナ様が持っている家があり、手前にはVのマニュアルがあります。いろんな事があったなぁと思っているかもしれません。また何かが起こるかもなぁと思っているかもしれません ひょっとしたら戦いがあった最中にもこうして毎日月を見て何かを思っていたのかもなぁと想像すると、ロランが愛おしくなってたまりません。

CD『オリジナルサウンドトラックスⅢ COCOA』ジャケット

作曲家の菅野ようこさんから「ほっこりとしている絵がほしい」とオーダーされたのでその場でラフを描きました。その場とはαガンダムの打ち上げをやった銀座アスターです。製作期間は3日とせっぱつまった状況だったので菅野さんからアイデアを出していただき「時間がないのならセピアでいいよ」という事になりました。ぼくはCDのジャケットのイラストは3作の連作にしたかったので、3作目はαの人々の顔をたくさん描こうと決めていました。だから菅野さんのオーダーは今ひとつ解からなかったのですが描いてみてとても評判が良かったので嬉しかったです。ディアナ様とロランもアックがくっつき合って笑っている状態はロランにとって一つの最高の幸せ状態なわけでそんな都合良くいくわけないっしょとも思いながら描きました。そんなわけで、見後ろから抱きついているロランですがこつは、抱まえているのはディアナ様の方なのです。キャンバスにアキテックスで着彩をしました。

ROLAN CEHACK



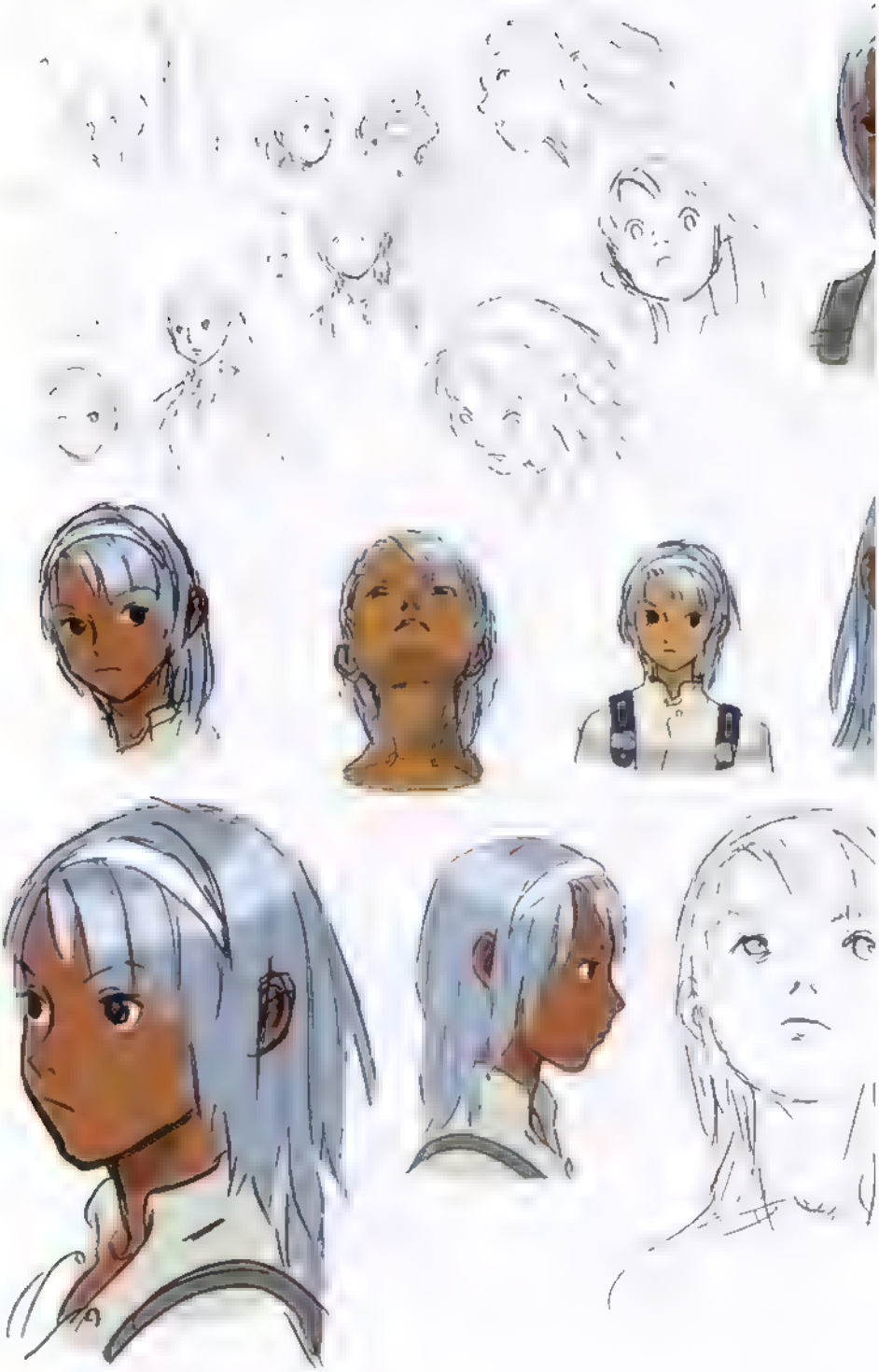
ロラン・セアック

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



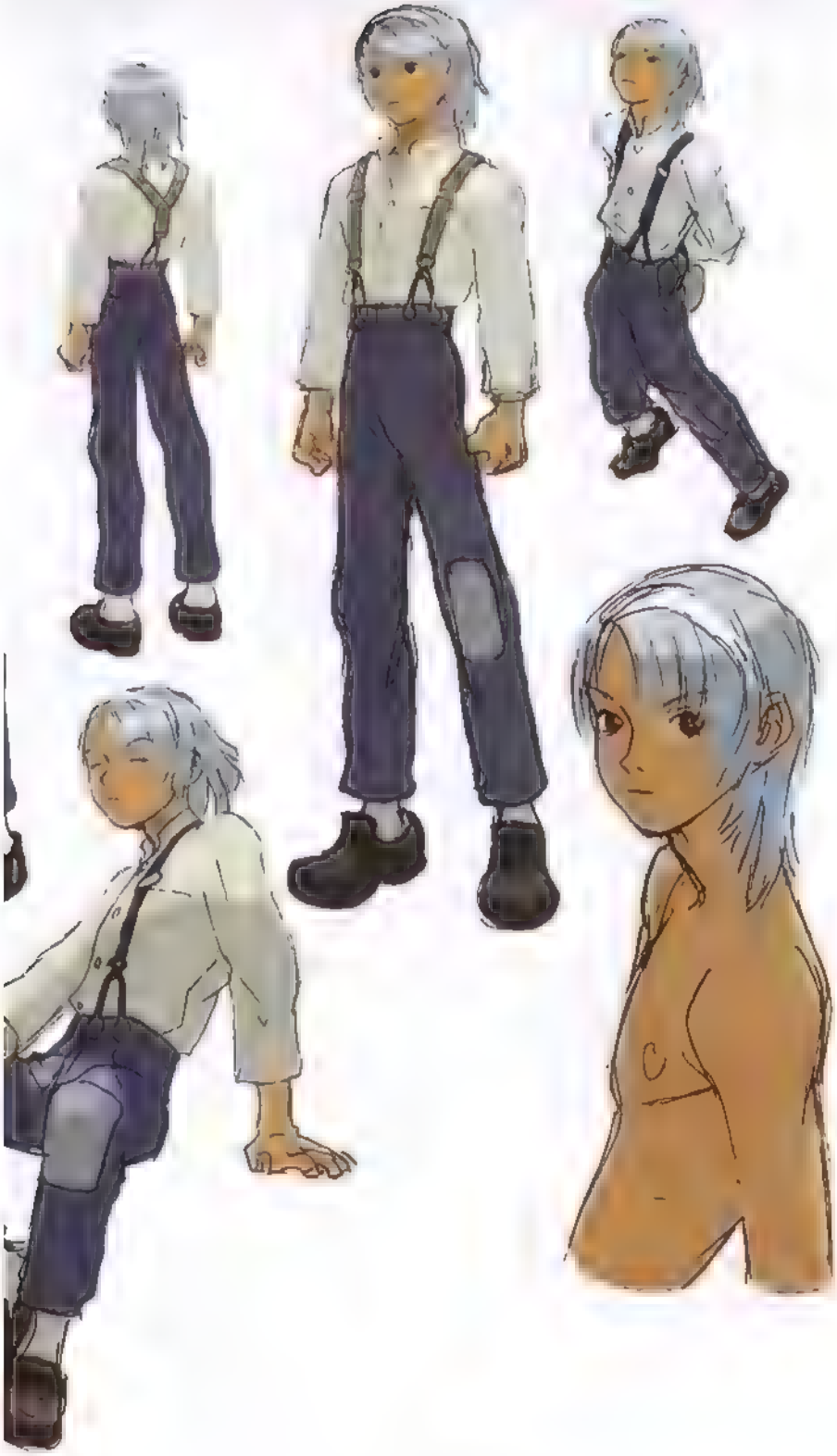
髪型について

キャラクターデザインを自由にやっていこうという許可を自分にもらった僕は、ロラン・セアックというものを勝手に規定する作業に移行しました。自由にやるといってもオーダーを無視すると云うことでなく、むしろ僕はオーダーを必要以上にコンプリートしなければここにいる必要がないということがサンライズ生活をするうちに気づいていきました。何せ富野監督は本質のようなものさえクリアすればなにを「やってもよい」というようなリアクションを目の前で何度も繰り広げてくれたので気づかない方がおかしかったのです。ならば、「オーダーを必要以上にコンプリートする」というのはどういったことでしょう？　それは監督のオーダーをきっかけにしてデザイナーが人物デザインをすることで監督に対し「こういうのはどうですか？」という発信をするということです。そしてそれが責任を持ってものを作るということの1つなんだろなーと思いました。監督の云うとおりにやったので俺には責任はないと後で泣き言を言って恥ずかしくならないためのプロテ

クトにもなります。というわけでぼくは脚本にかかれている「ロランは地球に隠れ住む謎の宇宙人」というところを大きくとりだして、謎の宇宙人が「こんなんだったらいいなぁ」という意味で銀色の髪の毛と緑色の瞳を設定しました。カチューシャの女性的な使用法も宇宙人ならではです。後でそれはロランならではだったということになってしまった感がありますが　。きしめんと呼ばれている髪型はアニメ界で流行っていたギザギザの髪型表現に対するプロテクトです。サンライズで生活することでアニメーターさんというものが常にいろんな仕事を掛け持ちでしている現状を見たので、僕が普通に長髪を描いたらアニメーターさんたちは毛先をギザギザに描いてしまうだろうなと失礼なことを考えた末のことです。もし画面にきつい線が多くなったりすると、最終的にそうなった素材をディレクションしなければならない監督がいらついてこれまたいらついた映像になるのではないかというよけいな危惧もありました。

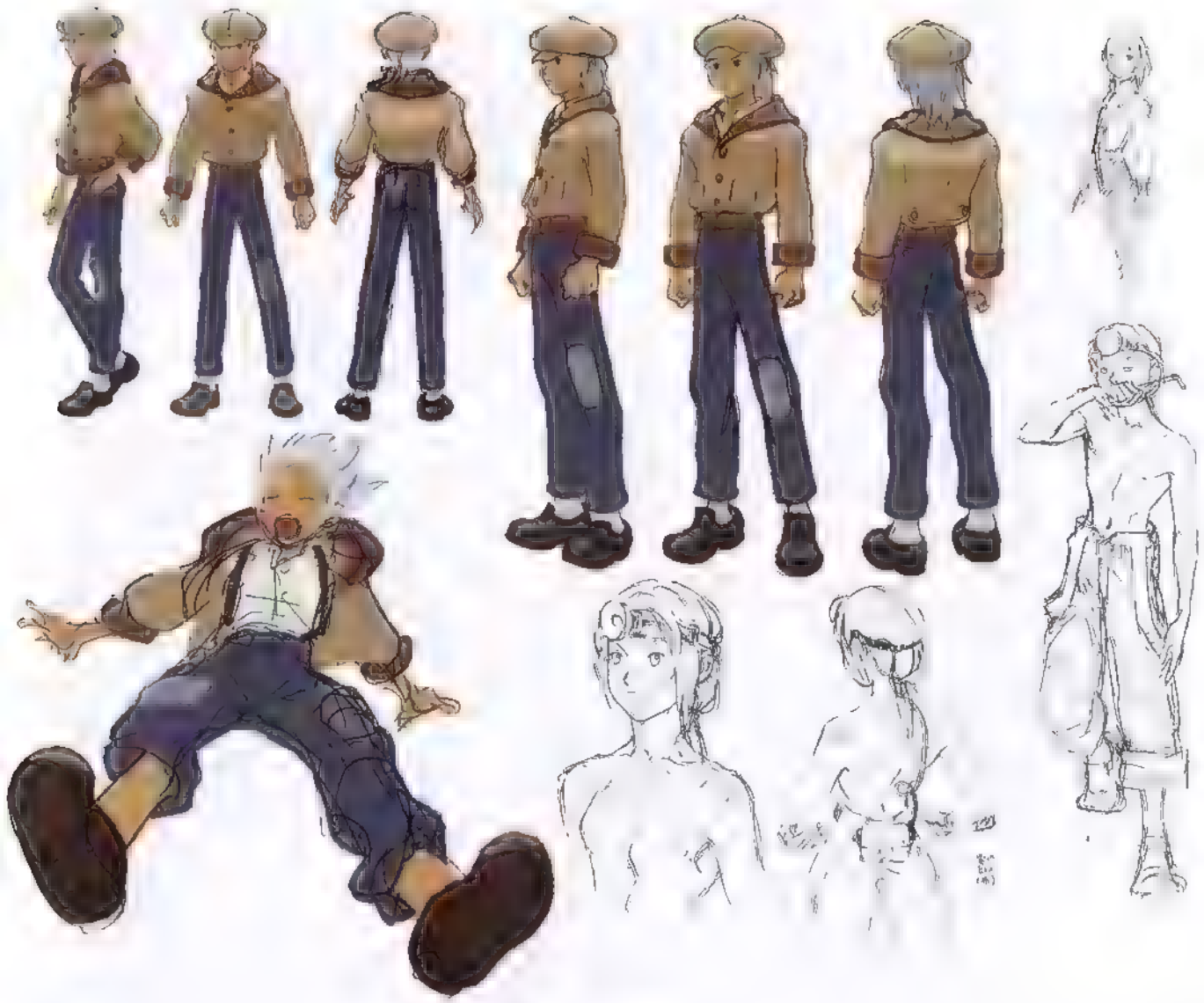
バストアップの重要性

長いことアクションゲームのキャラクターをデザインしていたことはトータルのデザインや企画的な部分への理解、それと全身像をいかにビビットに見せるかという点で∀ガンダムに携わったときに役にたちました。しかし僕の関わったゲームにはバストアップの見栄えという点で何も僕に教えてくれることはなかった。それが∀でデザインをする時に地味に困った点でありました。だから気分でどんどん変わっていくロランの顔がたくさんあります。僕がせいぜい気をつけたのは全くよどまない線。意味無く流し目などせず出来るだけまっすぐ見る線。自分にやましいところなど全くないといった線。です。髪の毛が横分けなのは、ロランがおとなしそうな表情を持ってはいるが実は「動く人」であるということを表しています。



夏服(1)
　この子を腰に当てているロランを描いたときに「これだ!」と感じました。それ以後はこのイラストをお手本に描いていきました。

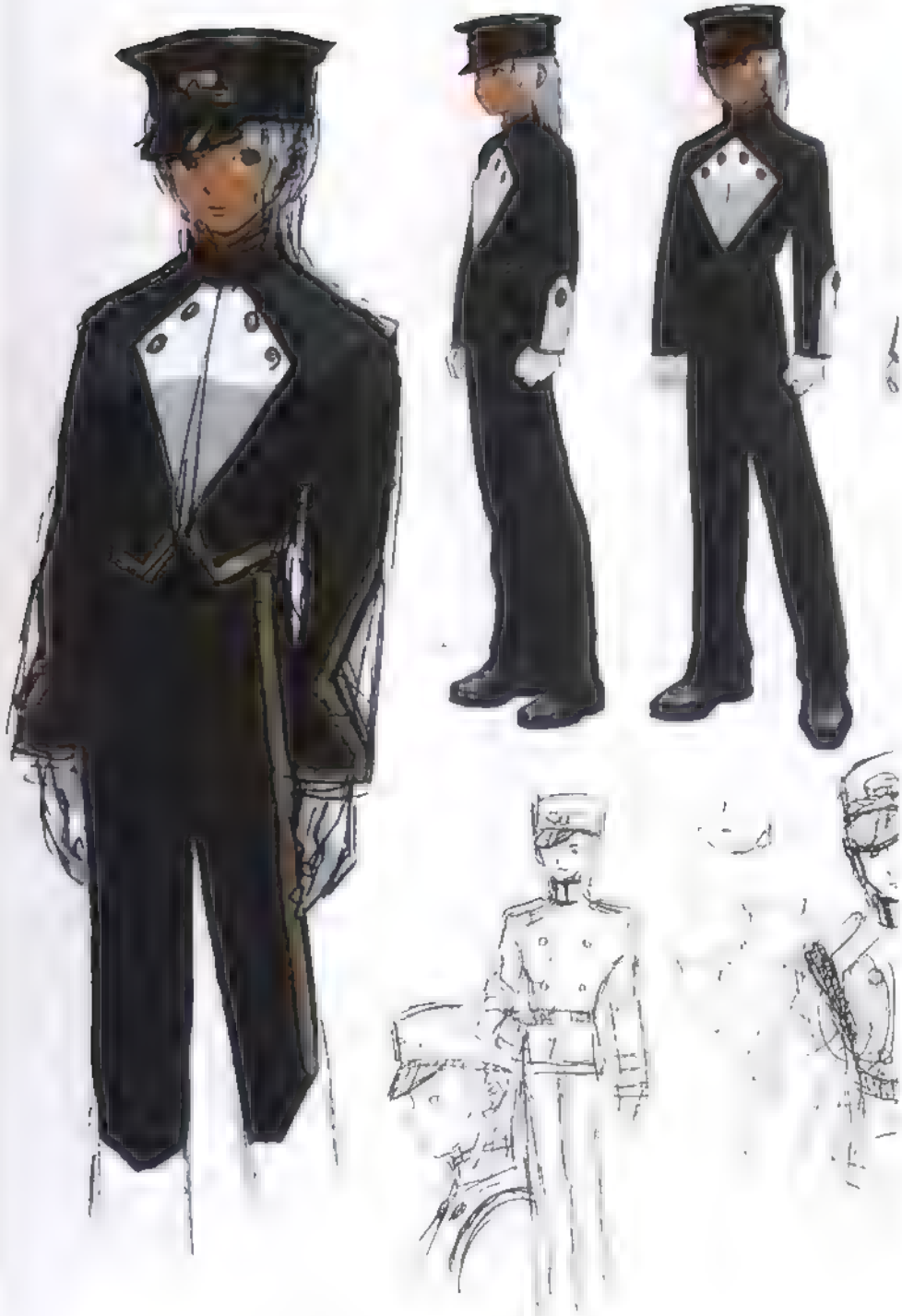
裸(2)
　横から見ると髪の毛はどうなっているのだろう?という疑問を解消するために描きました。



冬服(③)

ジャケットと帽子を身につけているのがロランの標準の姿のつもりでした。Vの最初の設定では寒いときから始まると聞いていたからです。ですが後で物語は残暑から始まることになったので少し暑くしました。でもアメリカに よく滞在する経験からちょっわせてもらうと湿式の少ない北米大陸では日中と夜の気温差は強烈なので、昼がとても暑くても夜にはジャケットがなければ寒くて過ごすことが出来ません。そういうことを考えるとVまでの北米をモチーフとしたところが舞台なのたからちょうど良かったなと思えます。

廃坑服(④)



運転手の制服(⑤)

これより先にハイム家の運転手のデザインしていたので制服コンセプトはほぼ決まっていました。ロランは若いのでジャケットは短いものを着せられるに違いないと考えました。なぜならソシエがこの件に関与していない筈がないからです。ソシエはできることならロランに、よりセクシーな格好をしてもらいたいと考えているんじゃないかと云うことです。そして、そのセクシーさはテレビを見ているお客さんにとっても好ましからざることはないことです。靴はいつもピカピカにしていなければならず、いつも白い手袋をしています。「運転するときは雨ざらしなんだよ、ぶぶぶ」と監督が嬉しそうにいっていました。

第2話アウトドアファッション(⑥)

自転車に乗る時のパーカー姿

成人式の服(⑦)

富野監督のラフ画をそのまま描きました。

第2話飛行服(⑧)

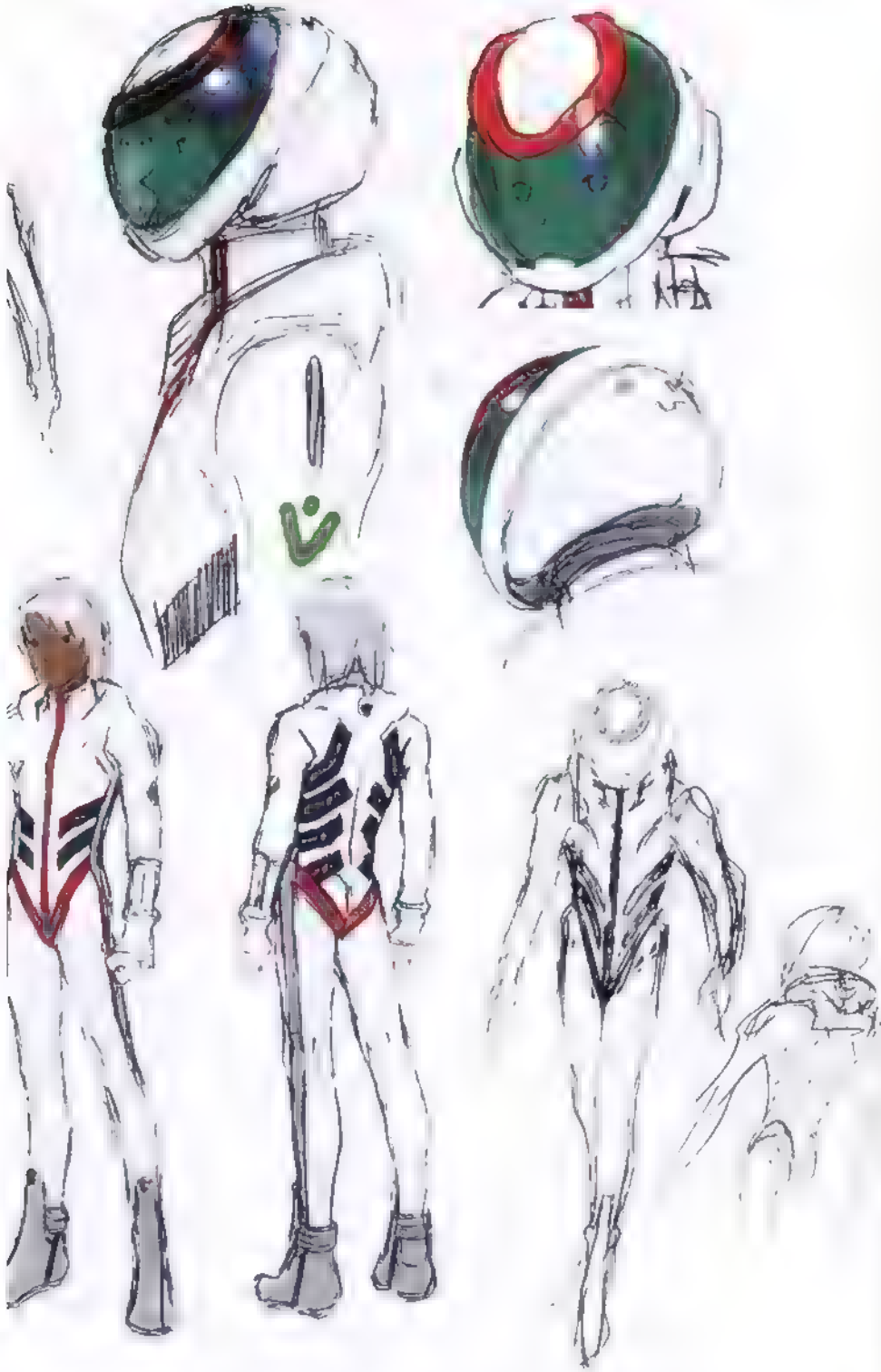
ソシエと一緒にクン家で飛行訓練を受けていた時の飛行服です。ロランのように小柄な飛行士はあまりいなかったので借りた服が少しだぶついています。この服に関してはソシエも良いものを選ぶきっかけが無かっただろうなと考えました。

ホワイトドールの刺繍入り飛行服(⑨)

グエン・サードがローラ用にあつらえたスーツのつもりでした。時間がかかる刺繍は元々土産用として売っていたものを張り付けたものかもしれません。すみません口からでまかせです。ロランの褐色と云うよりは少し明るい肌に良く映える色はなんだろな?? とかんがえて水色を採用しました。そこに白というのはとてもイカスと思いました。スカートのようなものをつけて女とも男ともとれるデザインの方が良かったかもしれないと最初に後悔したデザインです。ミスtです。

∀専用パイロットスーツ(⑩)

初代ガンダムで使われていたパイロットスーツに似せました。初代ガンダムのパイロットスーツは大変薄いためそれまでに番組に登場したディアナ・カウンターの宇宙服と対比する事で高性能である事をアピールしました。敵を凌駕するテクノロジーの登場にはいつでもどきどきわくわくなのさ、ということです。実際にはこんなに薄い宇宙服などあり得ないという考え方は想像力の欠如だと考えました。純粋に仕事に徹したつもりですが僕にファーストガンダム原理主義が満巻いているせいなのかもしれません。



背中の8つの丸は∀のシートに自動的に吸い付くようになっていてパイロットを固定します。6方向からの(3次元なので)急激な加速度には動くシートが対応してくれます。黒い部分には引っ張り強度が大きい素材が用いられています。手袋と靴はそれぞれ取り外すことが出来ます。左腕についている四角いものは通信端末で∀のコンピュータをホストとしています。端末自体にも高性能なチップとメモリが積まれているのでスタンドアローンでも生命維持には十分すぎるくらいの制御装置としての役割を果たすことが出来ます。チップという考え方はもう無いのかもしれません。画面は右手袋人差し指についている動態センサーでカーソルを動かすことによって操作します。端末の階級章ライブラリーをセレクトし直すことで襟章ディスプレイを変更することなんかが可能です。変更ヒストリーは∀のホストに記憶されてしまうのでいたずらはバレます。ヘルメットも初代ガンダムをモチーフにしました。この時気をつけたのは昔のデザインよりシンプルにしないと程度の低いものになるということです。昔のデザインはシンプルなので大変難しかったです。

ローラ・ローラのパーティドレス(⑪)
　ミリシャの守り神的なローラ・ローラですから剣と盾をイメージしたデザインのものにしてみました。首には喉仏を隠す幅のあるチョーカー？ をつけてここでは解らないけど眼帯をしています。そして肩のごつさを隠すように布で覆いました。髪には付け毛をして眼帯を覆うように前髪を垂らしました。出来るだけロランであることが悟られないように工夫した跡があります。

コルセット姿(⑫)

ダンスの練習相手(⑬)

練習用ドレス(⑭)
　いかにもチープでステロタイプなデザインにして今後の先行きを不安にさせる必要があると考えました。

第17話式典のためのローラの正装(⑬)

ロランの式典のための正装(昼用)(⑭)
本編では使用されませんでした。

15歳の時(017)
地球に初めて降りてきたときの格好です。

金魚のおもちゃ(018)
監督が金魚のおもちゃを描いてくれと言ったのだけれど今ひとつ解らなかったので適当に描いたら本物を持ってきたのでそれを丸写しにしました。「目は白い方がいいよ」と隣の席に座っていた土器手さんがいったので白くしました。

ディアナ・カウンター宇宙服(019)
ディアナ カウンターの使用するコストの安い方の宇宙服です。モビルスーツに乗ることを想定してるためムチ打ち防止の機能があります。普段はパイザーと呼ばれるモビルスーツのカメラと直結しているディスプレイを通してものを見ます。肉眼でモノを見たいときはパイザーを後ろにやるとガラスの反射率が変わって視界が確保されます。パイロットの酸素は冷却剤としてスーツ内を巡っている液体プラントに電磁波をかけて発生させます。光が当たるだけでも酸素を供給できます。ですがたまに液体の入れ替えを行わないと酸素供給率が下がります。胸にあるプレートの一部がはずれて通信端末のキーボードになります。ホストはそれぞれのパイロットの持つモビルスーツになります。背中の赤い部分にモビルスーツのシートからオートでシートベルトがジョイントされ遊びがある状態で固定されます。

KEITH LAIJIE

キース レジェ

もともとロランのつもりで描いていたデザインでした。ロランがムーンレイスになったため、ボンドなったデザインだったんですが、それが反逆という事で没になったんです。僕はもう一分けの髪型ってカッコいいと思えなかったんですけど、女性に人気があるんですよね。そこでその髪を逆っぱら つまり「少年が前髪をオ『て男』なろうとしているさまかい」という

とたったんです。そこで 生野命ヒ 分おしようとするけど 前髪が落ちてくるというキャラを作ってみたのです。そうしたら 案の定女の人にウケがよかったですね。

キースの は ゲルマン系のムみたいに眉毛の丸 ヨがある顔 しかったんですが それたとあまり 平面的なので 自分が納得できる範囲で立体的なけれにしました。僕のHDでキ スのキャラがはっきり定まったのは、背広を着てパン屋の経営を始めた格好を描いた時です。

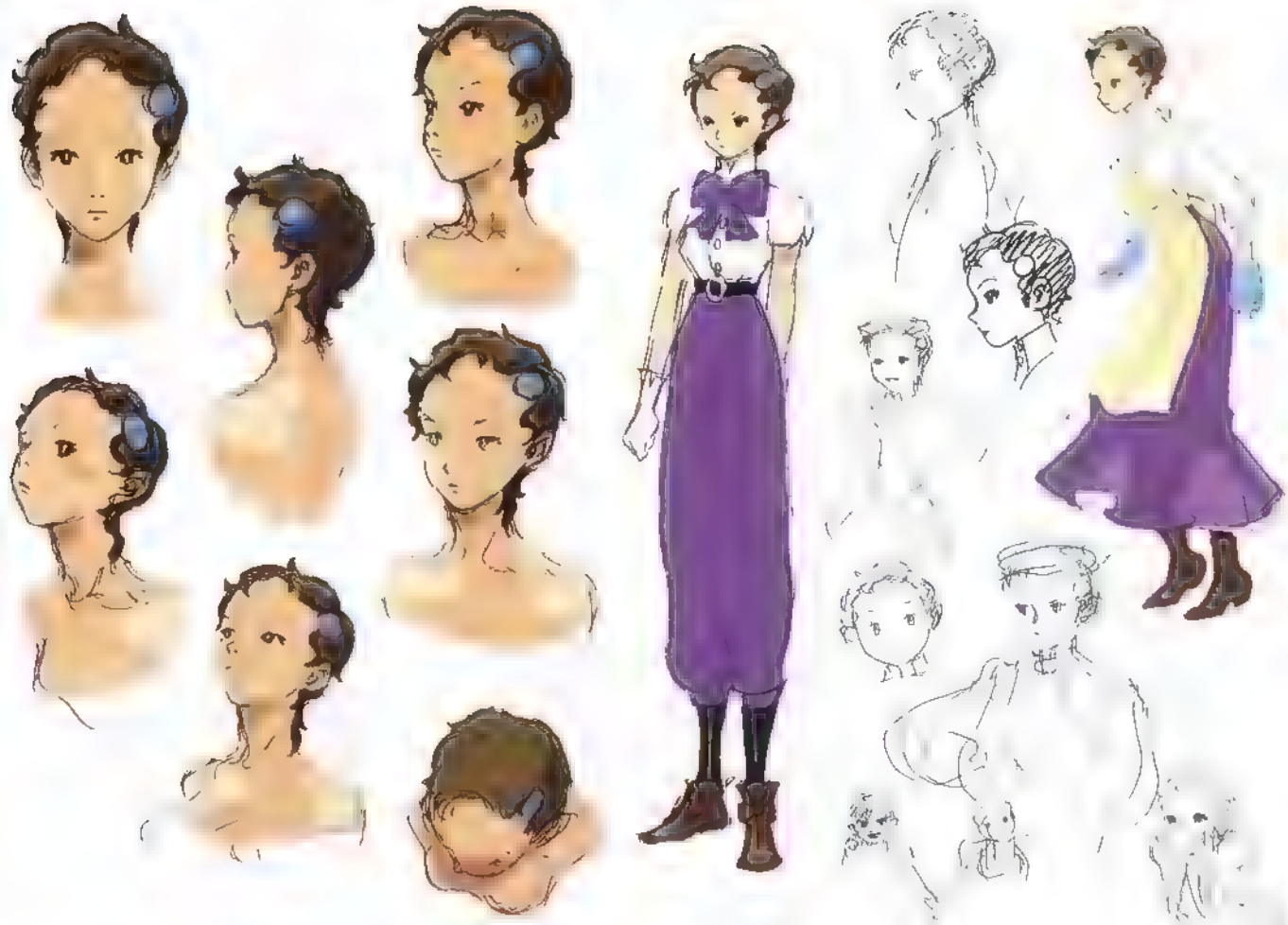
この絵は、青野ようこさんがエに入ってヒ ノの前 座っていたそうです。

パン屋の服装(①)

ダブルのス ツ姿(②)

15歳の時(③)

FRAN DOLL



フラン・ドール

ロランがムーンレイスになったので、友達がいるということで比較的後になって設定したキャラです。右下のラフは、もともとメシューをこんな感じにしようと思って、丸顔にクセ毛というキャラを考えていたころのものです。ただ、どうしてもこのキャラを感覚的に拒否したくなるんです。そこでこの方向で煮詰めるのをやめて、「こんなチリチリ頭の人はもっと細い人のほうがカワイイや」と発想を転換して、フランが生まれました。顔のスケッチが多いのは、髪の毛がはねている場所が自然に描けるようになるまでいろいろ描いたのと、目をクシュクシュっと描くのが楽しかったからです。髪型の参考資料は、「エースをねらえ!」の岡ひろみ。つむじの横に分け目があるのも関わらず、そこに髪留めをしているのは謎ですね。筋肉もなければ脂肪もないというスキニーな体型は、実はかなり好みのタイプで、思い入れもあるキャラです。キエルさんとつきあうと地獄が待っていると思うんですが、彼女となら大丈夫ですよ。

自転車に乗る時の服(①)

印刷作業時の服(②)

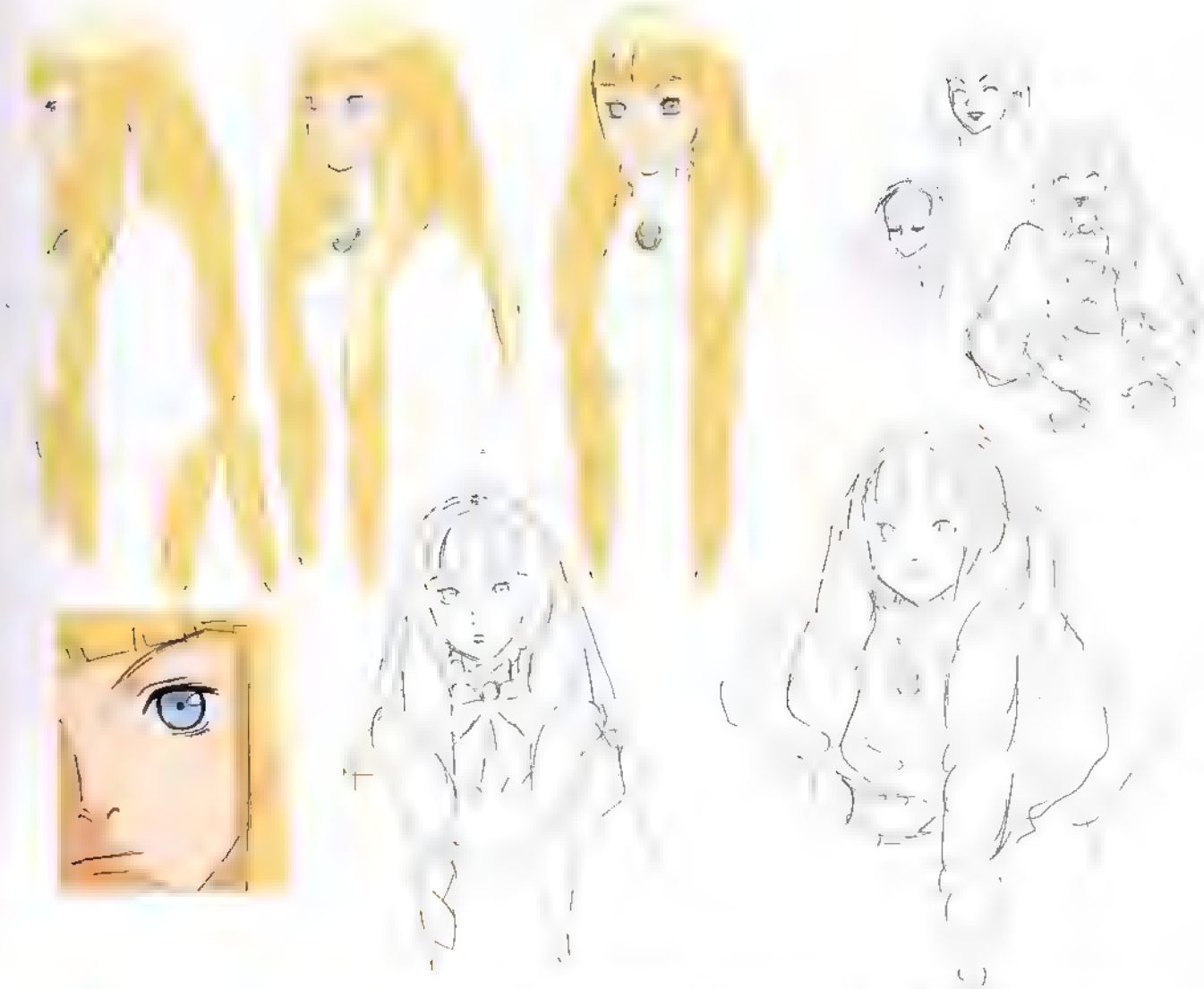
地球降下時の服(③)

新聞記者スタイル(④)

新聞記者なら、自転車に乗るだろうと思って、100年前のスタイルを参考に描いた記者姿です。カラーのあるシャツを着ているからむちゃくちゃやる気があるんでしょう。ネクタイスカーフが大きくしたのは、貧乏だけれど「決めてるよ」という気分が出ると思ったからです。帽子はキエルのものと同様、かなり浅いものです。でもフィルムになってみると、ネクタイは小さめに、帽子は深くなっていることが多かったですね。

プランの職場の人(⑤)
　この落書きは左から理解のある女編集長、メッセンジャーボーイ、嫌な副編集長です。

KIHEL HEIM



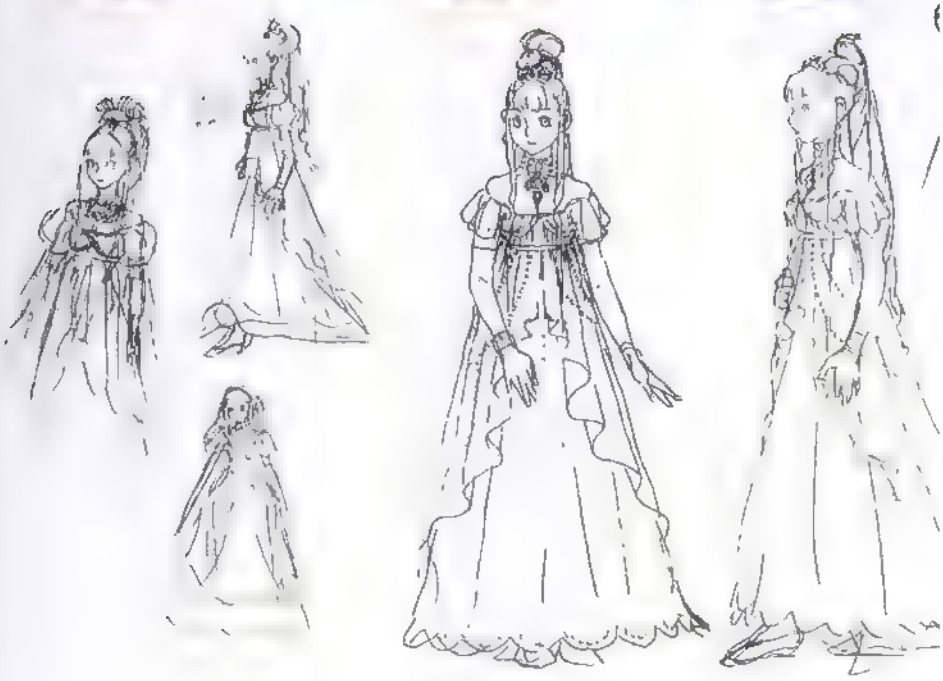
キエルハイム

企画がまだ『ランダ・ガンダム』と呼ばれていたとき[illegible]年が埋まっているような[illegible]な金髪で、彼女以外の人は金髪でもう少しくす[illegible]ます。ですが、キエルは初代の印象を下げて自身[illegible]なるようにしています。キャラクターのイメージとしてはあが最初の[illegible]ですね。こ[illegible]ます。いろいろブレるんですか

「V」では、登場人物の顔を基本的に縦に縮めよう[illegible]物語がギスギスした展開になっても、とっ[illegible]

解説

キエルのイメージカラーは白と水色です。日傘を持っているのは、19世紀ぐらいには日焼け防止のための標準装備だったからです。それから、ヨーロッパ人は朝夕も昼間は必ず帽子をかぶっているんですよ。今の人は、お肌焼みがないせいか、面白さは、説明する必要なくなっていましたね。これと首のまわりがケープで覆われていてなんだか暑苦しそうですが、本当はこれはレースでできているので決して暑いことはないです。

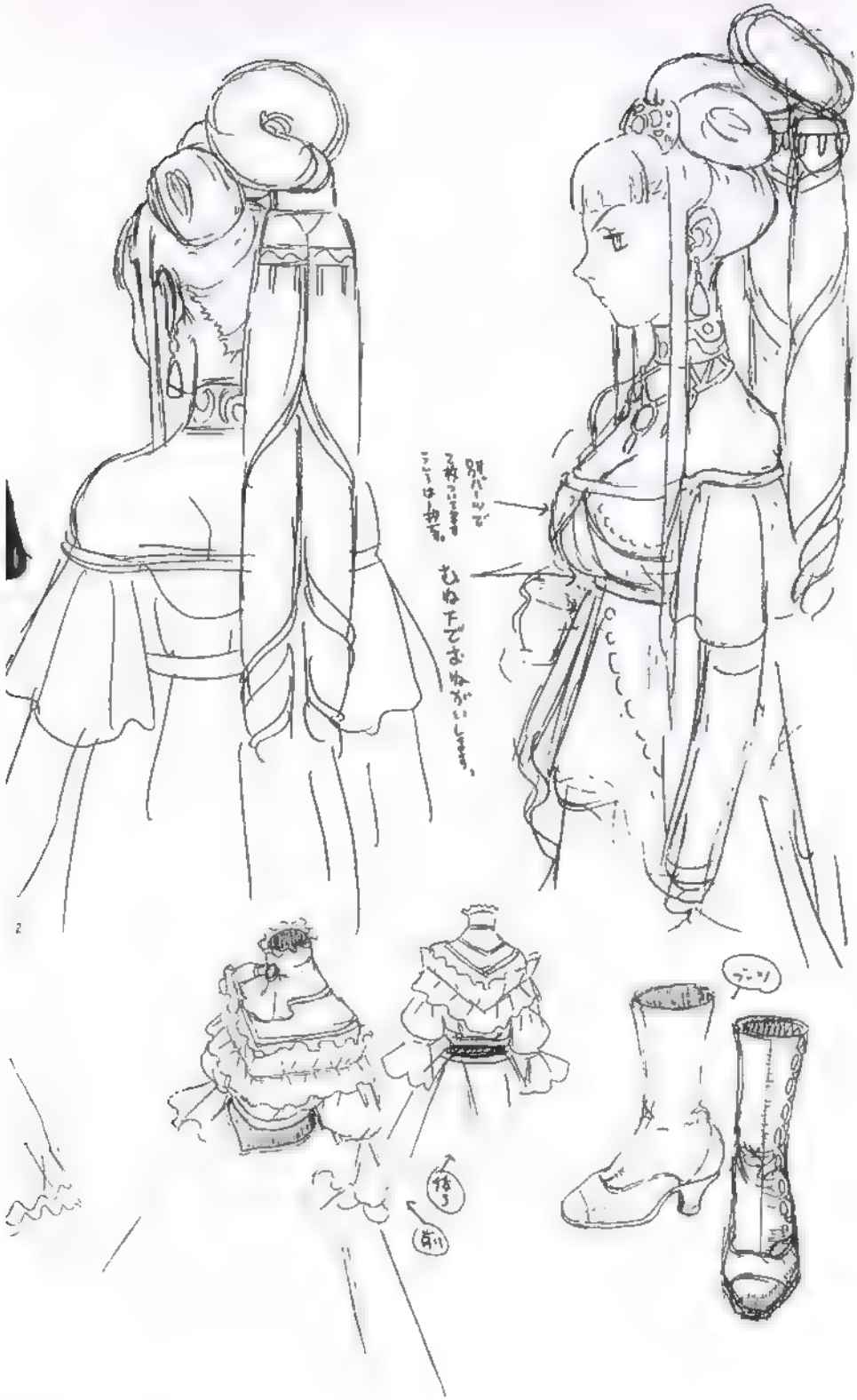


秘書スタイル(①)

髪の後ろをリボンで縛ったら監督からNGが出たので、髪留めに変更しました。キエルは、こういうたっぷりとした服を着ることが多いんですが、それが特別の服じゃなくて、普通の服に見えるようにしたかったです。

舞踏会ドレス(②)

舞踏会のドレスを着たときは、髪を上げないと子どもっぽくなってダメだと思ったので、いろいろと考えて髪型を考えました。前髪をいじりすぎると印象が変わりすぎるので、そうはならないように少しだけ残しています。ドレスとしては、この頃キエルはグエンさまをゲットしたいと思っているだろうから、ということで胸を強調しています。宝石類は貴



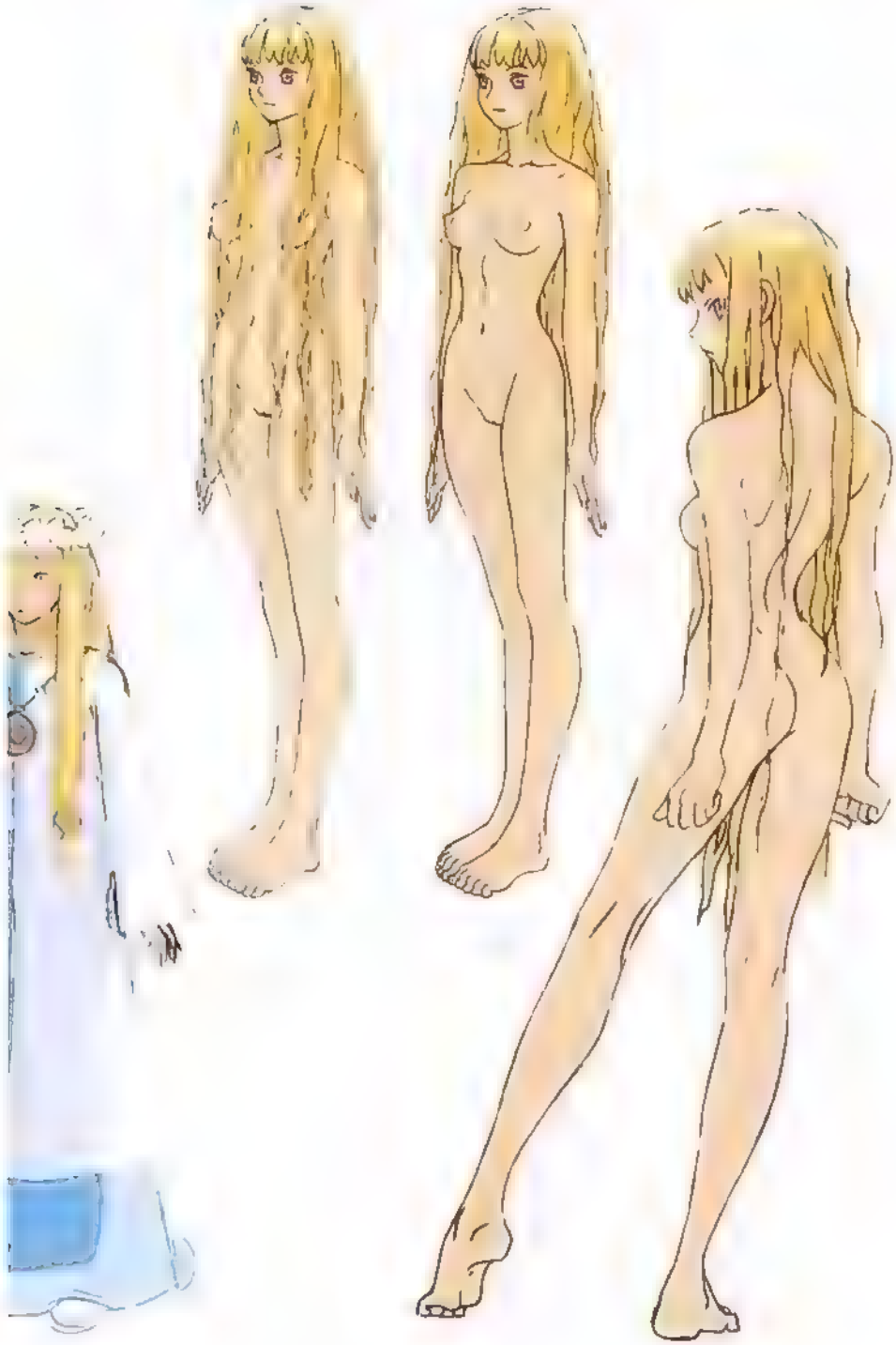
料を見ながら描きました。
　メインキャラはかなり注意をして一発でわかるようにキャラクターを作ったので、劇中で着替えても印象が曖昧になることはないだろうと思っていました。そういう意味ではもっと着替えさせたかったんですが、作業的に不可能でした。

寝間着(3)

新コスチューム(4)

第2話アパートでの服(5)

成人式衣装(6)



裸(7)

1話のために描いた裸です。豊満なつもりで描いたんですが、今見ると腰とか腕が細すぎますね。当時はちょっとでもウェストが太くなることに恐怖を感じていたんです。今なら平気で この腕とか太く描けるんですが、そういうふうにキエルを捉えられるようになったのは『COCOA』のジャケットを描いたあたりからですね。キエルは基本的に元気娘だと思うので、そういう人が痩せているわけがないですよねウエイトをわざと絞っているわけもないだろうから、適度に肉がついている健康的な感じだと思うんです。アイドルでいうと深田恭子の体型のイメージですね。この裸はそれを表していないですね。

SOCHIE HEIM

ソシエ・ハイム

物語のなかでの役割が決まった頃に描いたものです。A.キエルさんと相談して、彫りが深い、ノッペリ顔が一番可愛いかもしれないと思ったので、クラスで隅の方にいるような親しみやすい可愛さを目指しました。ソシエはすぐ丸くなると思うんですが、そういうのがおかっぱみたいな髪型をすると、写真で「手かがみを…」と構えているようで、学生服で上襟がとがった、少女的なイメージのプレイヤーの制服を着ていて、つり髪型だったり、ちょっと思春期な髪型で前髪が残っていて、耳はかくれていて後ろ髪がとがっています。もっとすると、ないて活発、見えるように、おとなしくいるような前髪、ぱっつん、ちょっとまっすぐ、ていうのは髪型の研究、また、すぎさっぱりの表情を参考にしています。いろんな表情のなかからめっぱでさるようなチャーミングな感じの女の子になればいいと思ったので描いたものです。

第段落1

成人式衣装(1)

[illegible]る必要がないときは、そのまま描い[illegible]ルの成人式の服がかなり目をひく[illegible]、ソシエはもうちょ[illegible]

寝間着(2)

飛行服(3)

一番初めに描い[illegible]

コクピットに貼った父・ディランとの写真（4）

普段着2(5)

服! 服を脱いだときの服ま ン メ が並んでか
のデザインですね このころ なると 服とい つの
なる でもあ た と と 凡 きま こ 自
分の好き 描くよ な ています 参考 した100
年前の時代。 ま コ ッ タイが大きいデザイン
があ ので それを参考 ちょっ 可愛 まとめ
ました まで胸元が開いているドレスは見え
ちゃ ま なんですが ンエな 凡合いを入れて
隠 ているんだ そ う感じを出 た か んです。

ウェティングドレス姿(6)

第17話の服

このあ は資料を参考 ました

13歳の時(8)

子ども時代は 編みです この頃ま で我が
藤 ていない ち 世のきれいなお姉さん 憧
れて髪を伸ば ている なる かと想像しま
た ドレ つがパンを作っ てま ので お姉
さんがライバル なるすすめです そ で ちなな
のアイテム ティ を求めて髪を ト した
ん ないかと思うんです 原は高校 編んだん
ですが 編んでま ともの な ない化
です の 服のラノ ま 解かないと なも で
きなか 時代のものですね 元版 ものを見
も ま 解が減らせたなと思います の服装はや
般 色を補強的 派手という なく もと
ットという感 ん かった です 服も
ん クけて ないような感 かします れい
画面の中でクンユ すかは それは逆 を入く
ろうと計算しました。

GUIN SARD RHINEFORD

グエン・サード・ラインフォード

[illegible]

[illegible]

[illegible]

タキシード姿(5)

飛行服(6)

原画からグエンは大富豪のクウ トヒ メカモデルと聞きました。じゃあ自分で飛行機を作らせて、自分でも乗るんじゃな、カと思って描いたクラフです。ギャバンとも頭を知ってれ会スポ ンと握手とかするんじゃな、カと想像して描きました。キャラクターを固める時は、僕がありたいなわな よ が心えるようなんてない 時を方ぬ ん ?カ な ょ な ?カ ?ょ ?カ ?考 ?い ?ま ?れ

グエンの両親(3)

メッサー ラインフォード(4)

グエンの相メッサ ?ゆえ?ない後悔を考えなから描いたんですよ メッサ の姫の婚約者で有名な男?が?お?ん 惹れて結婚しが?れ。お?ん?かあまり?事を なのでメッサーは彼を嫌 、 そのそのかわ ?ア 限 いるグエンを非常 カ?ル カ いる とか 金曜の初回の冒険で グエンが?ェ?カ?ら?を受けてそれカ ?ウ?ま ?る ?ない ?イ ?もあったのつ それもあ てグエンッメッサーには外見上の共通?を多 ?ます

WORKING IN THE BOSTONEAR CASTLE

グエンの秘書(①)
　普通の顔にしようと思ったけれど可愛くなってしまいました。

グエンのボディガード(②)

飛行船の船長(③)

グエンの運転手(④)

グエン邸のメイド(⑤)
　グエンがちょっかいを出さないようこ怖い顔の人になっているんです。この人に任せておけばどんな客人も大丈夫という雰囲気も出すようにしました。

ボストニア城のメッセンジャーボーイ(⑥)

ボストニア城の通信士(⑦)

MICHAEL GERN
YANNY OVIESS

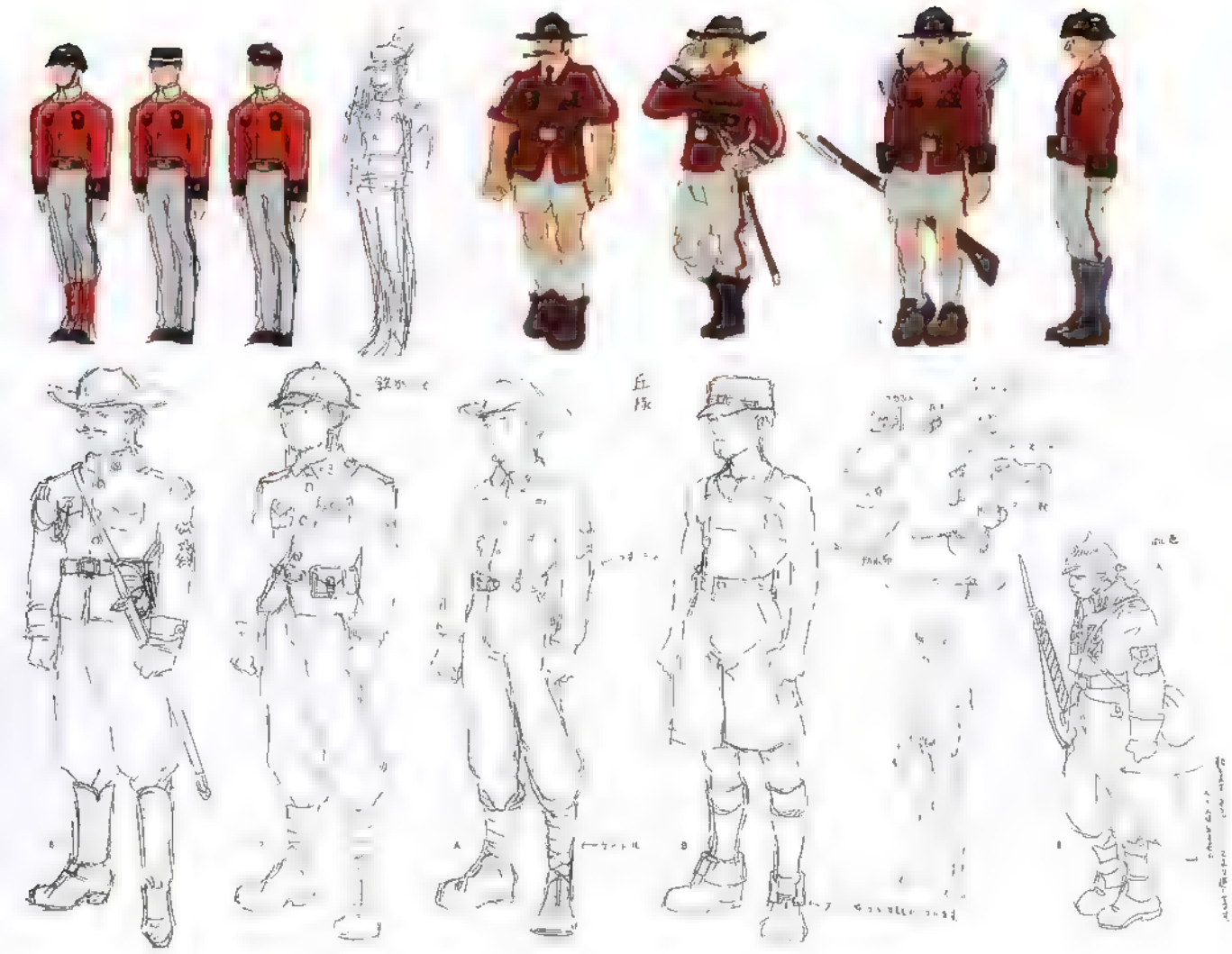
ミハエル・ゲルン

[illegible]

ヤー　オビュス

[illegible]

MILITIA



イングレッサ ミリシャの軍服

イングレッサ・ミリシャ飛行服

ミリシャの飛行服のラフですが、皇太妃は一番初めに描いたシルエットですね。ただ、それはまた情報量が不足しているし、飽きそうな感じがしたのでボツにしましたが、彼はクエン専属の飛行機乗りです。飛行船を見守る人たちは、設定もそうですが、こんな所の人たちもいるというつもりで描きました。作品の方向付けを探る意味もあってこうした第1話、第2話に出てくるキャラの設定にはかなりの時間を費やしました。

飛行服女／女性(⑨⑩⑪)
帝国の兵隊(⑫)

ヒップヘビー(⑬)

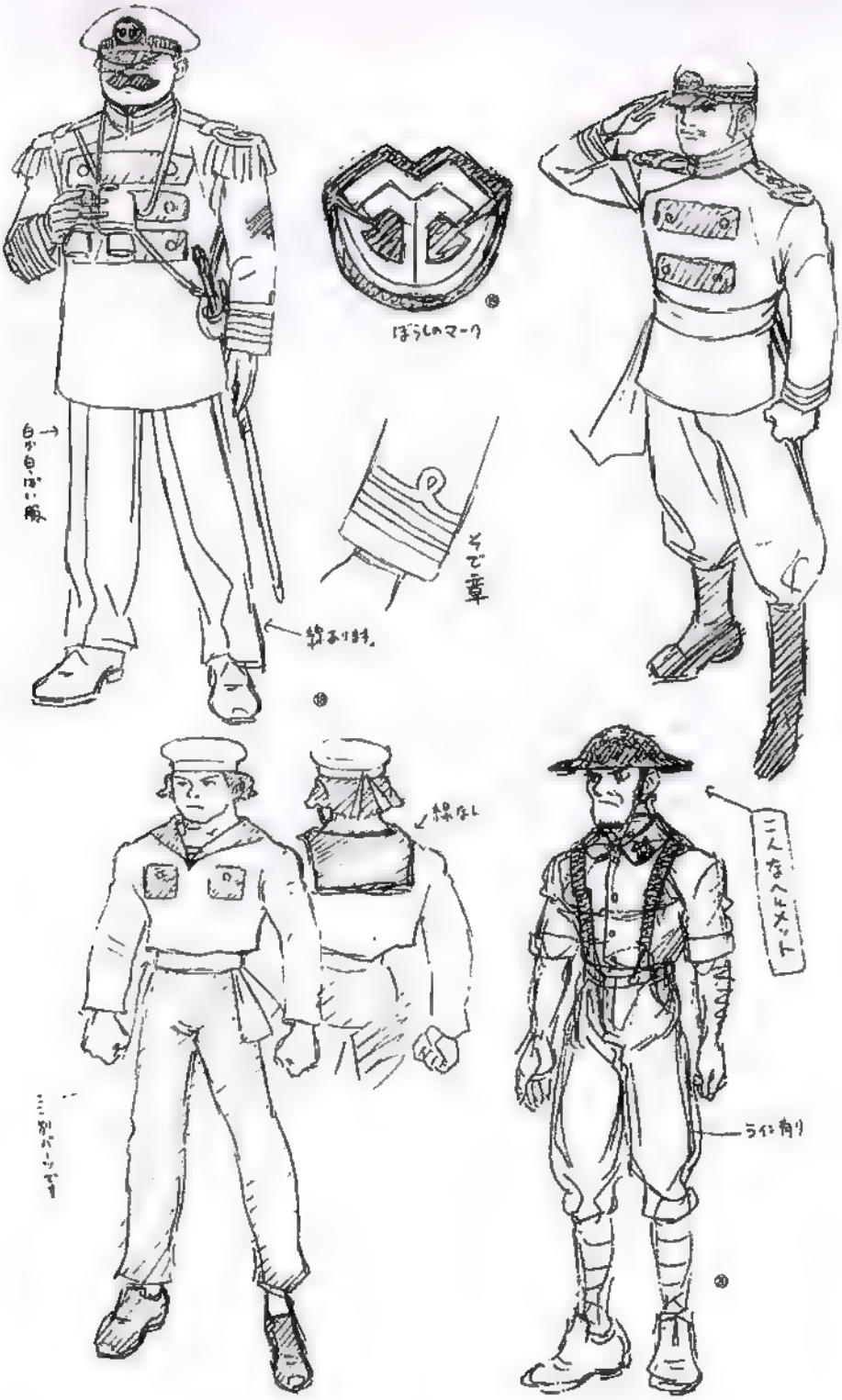
イングレッサ・ミリシャ女性兵士たち(⑮)
ミリシャに女性兵がいたらこんな感じだろうかと。

イングレッサ・ミリシャ工兵(⑯)

ウィルゲムの宇宙服(⑰)
ウィルゲムの中から発掘された宇宙服は、体にぴったり密着させずに、年をとった人でも着られるデザインにしました。

ルジャーナ・ミリシャ海軍(⑱)
ルジャーナ・ミリシャの海軍は普通の海軍のスタイルなんですが、ルジャーナ・ミリシャ全体がサッシュベルトを巻いているという共通点をつくってあります。

ルジャーナ・ミリシャ海軍のマーク(⑲)
ヘタなんですけど、思いついたのでミリシャ海軍のマークを描きました、安易でこれでいいのかとも思うんですが……。



ルジャーナ・ミリシャ兵／ヘルメット付(⑲)

MIASHEI KUNE
LADDERUM KUNE

メンエ・クン

[illegible]

ラダラム・クン

[illegible]

SID MUNZER ＊ JOSEPH YAHT ＊ WILL GAME

シド・ムンザ

メインキャラ。これ、ハ頭身の頃のキャラをんれてもいいですかっていうもりで描いたキャラです。すれかすケ　なったのでたいこ色をまたねっていうキャラクタ　が再通の弟身だと思しいんですよ。半世紀の発明をしている人なので、このへんがゴまわし　ねぬを聞　起　ても嫌い　なっないような造形をもたせました。発ま発明や研究か大好きなんで、冒険をするやノよ詳"ん。ど、っ毒明れを　ん。て、ほかのキャラカ　変化を　えないような感じ。　よ　と　まったイメ　ンカラ　が黄色なのは、初期　ぬ　が部分の中のイ　ロ　ッケット　技術班　研究班　設定があったからです。

ショゼフ　ヨット

物静キイティノな感　こすること、メインキャラと　てイピ　トな関係をゴ　こしま　た。それ　弟子を連ウ氏族　することプ　ト四　能　かれよ何も出わない　という子ぬ的な価値観る　象　けることができます。　半初まやかさロッノのライハ　成長　て他達を征服するかも　れないと思　ので　何を考えている。かわかっな　態　て　直　もなくしました　ナ　ナ　けよ　ん　ってくれた　われたので　目のくぼみの影が　部分をそのまま　い　ました　朝　まへル　座ですが、描き慣れなか　ので苦労しました。服装は中南米の民族衣装の資料をいろ　ろ見　て　象で　け　いました。名称も資料の通りです。

ウィル・ゲイム

ディアナ様がきいな　な　男　ちゃ　で考え過ぎて　まっ　キャラ　ま　いい男　した。　ディアナ様を幸せ　ってあげた　、　ッ　ぬ　ちゃ　こんな男がいいかっていう願望の表持ちがんんっ　て　っちをと　ちゃ　かがわからなくなっ　たんです。これ　ょ　かっ　のかも　、なか　ナ　のかも　わ　わかっ　ないでも　いい男　いう　ど　ったは　プラ　ト　トです。似ていかかとうかは別　して　そのつもりで　した。それ　トまっ　ヲをつけて「　戦艦ヤマト」の　ん　ぶみ　いな男　い　ぬ　をつけて　それから身近い　無精ひ　の似合うんがいんっ　て無精ひげを　まやして　ッ　ぬ　いろかったんです。ナ　ヒゲの部分を他　ぇ　で表現　ナんですか　ア　メの色では難しか　ナですね。メタ　の男さんか　ディアナ様のレィンフ　感情移入　ナか　ナ　の　の船がっ　できんてダメ　ナ　た。　思　とな　ちゃ思　ます。

HEIM FAMILY

ハイム夫妻

ハイム夫人：ご主人同様、キエルと同じ金髪の色をしているキャラクターです。ディラン・ハイム：主人公をしっかりとうけとめ指を太くして、キエの髪の色がいい感じで思い浮かべました。ディランとトッコは、彼の個人的なギャップがいいところのお嬢さんをゲットしたんだと思います。この人たちでは高貴のなたたんだろうなと思いながら描きました。

ハイム夫妻の若い時の写真(③)

ハイム夫人舞踏会ドレス(④)

サム(⑤)とジェシカ(⑥)

この2人は、ほかのキャラとちょっとタッチが違います。でも同じ人間が描いていればそれほど違和感がないだろうと思ってやってみました。複数のタッチが人間の細胞とミトコンドリアみたいに共生することで効果が生まれるんじゃないかと考えたんです。それから宮野アニメはキャラクターが多いので、こういうキャラクターを作っておけば、「ここまでキャラクターの幅を広げても大丈夫」という具合に安全策も狙いの一つ。ジェシカがいやらしい顔つきをしているのは、こういう一面を描いておけば、記号的な演技にならないだろうと思ったからです。

鉱山の現場監督(⑦)と鉱山夫(⑧)

鉱山の人のラフはほとんどの人がヒゲを生やしているよ、というぐらいのニュアンスです。スカーフをしている人が多いのは、資料からですが、何のために巻いているんでしょうね？

ハイム家運転手(⑨)

小麦畑使用人(⑩)

NOCIS & VICINITY CITIZEN

イルの長老(

会議に登場した人々(2

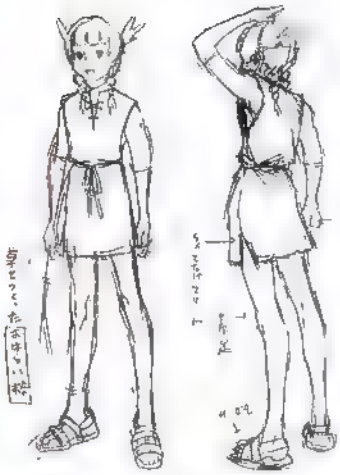
■■官(3

新聞記者 (4)

ヒンニィの人々

[illegible]

CEREMONY



成人式時の少年少女

成人式に参加する少年と少女です。ここで少年たちのバリエーションを作っておけば、あとでどこかで使えるかもしれないと思って描きました。あとはロランがみんなの中で許されている感じが出るといいなと。一応、イチローみたいなカッコいいヤツ、町のリーダー、頼めてふざけているヤツ、大人っぽいヤツ、悪戯するヤツされるヤツ、というような性格付けも考えてあります。女の子は、少年たちほどバリエーションがつかなかったんですが、ソシエが選ばれた後、残ってもあまり寂しくならないように気を付けました。外国映画の女の子のイメージですね。女の子たちが首からぶら下げているのはお金の象徴で、男の子たちは食べ物の象徴なんですが、この設定はちょっと考え過ぎですね。同じ頃はキユルの成人式の時のソシエの格好です。近所のちょっといい男がソシエを誘い[illegible]るたろうちゃんとさ。その設定もつくりましたね。ただ、一人きりだと仲良しになっすぎると思って、邪魔者の少年を一人付け加えたんです。

LIRY BORJARNO

リリ・ボルジャーノ

もともとグエンの髪が長くて、ちょっとお姫様っぽい人だったんです。グエンの髪は人工的な感じでもこれはいい感じでいいよ、という物語だったんですが、監督がもっとないかしらってことでメインキャラ、初登場シーンは「ガインの作業」というときにまつげちゃったんですよ、と。われわれ人ですから、このいっぱいリボンのついた服はオッケーだったんです。それで女優さんが、帽子のしゃれ、ちゃんと考えられていてサイズなどはぴったりでしょうと。ぴったりでそれに、意味深な全体的なデザインです。髪で細かいウェーブがかかっていてギュッとお団子状のものがあるんですね。髪型は「風と共に去りぬ」のスカーレットオハラです。衣気を強調を見るかの決めました。

運転手（13）

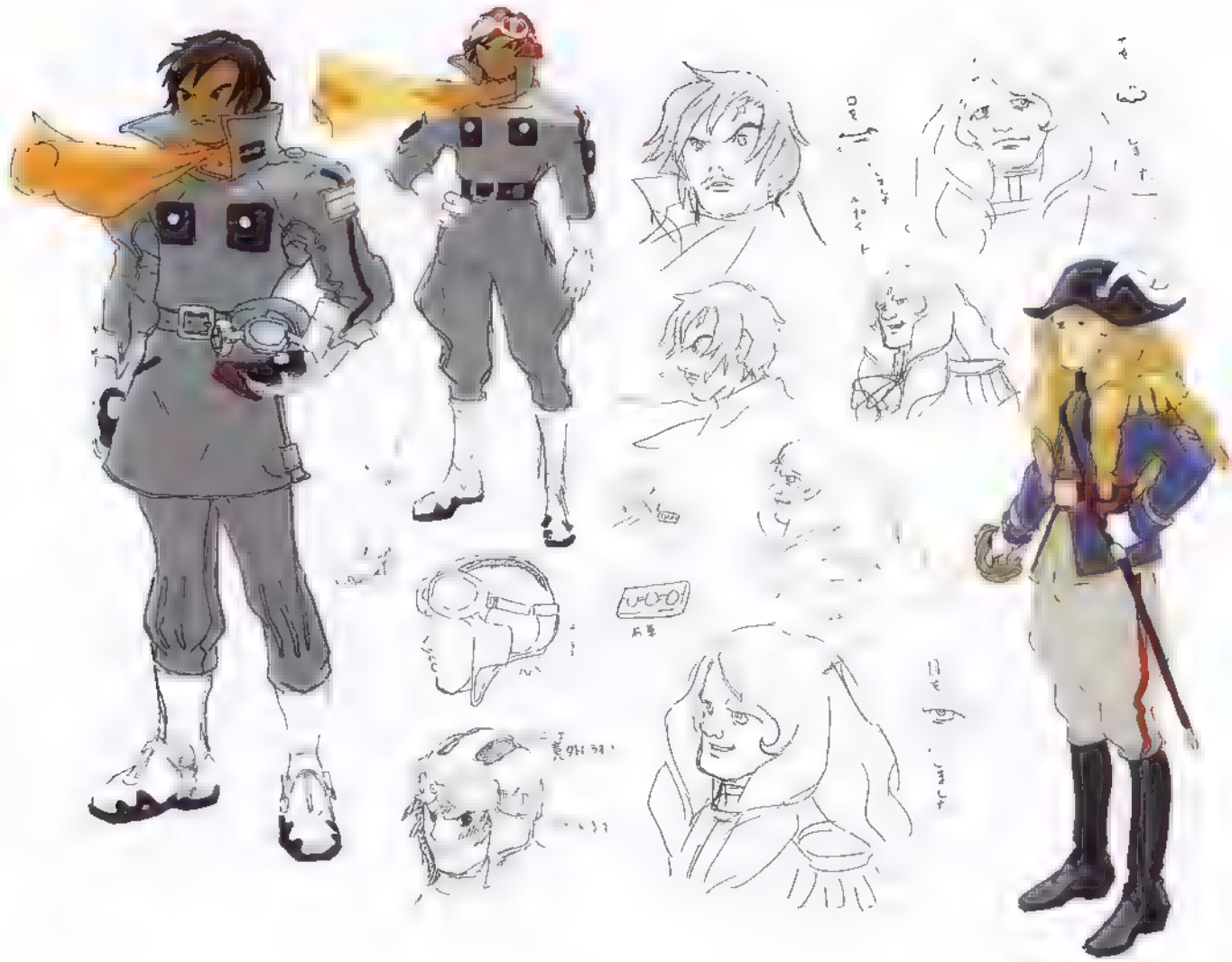
監督のラ　よるトライ　ゲ用衣装ごと

部屋着（12）

ボルジャーノ公（4）

カグコン東京文化、明治時代描きました。監督さんが描いた服がイキイキしすぎ、ってのでルネサンスないフランスっぽい服に修正しています。

SUICIDE FORCES



スエサイド部隊

[illegible]

キャング

[illegible]

マシカン

[illegible]

[illegible]

ション1

エイムス(2)

決死隊員 与6

VERLAINE & BAKERY STAFF

ベルレーヌ

いきなりAのラフで起用しました。キースの彼女になると決まった瞬間から、幸せそうな人にしようと考えていました。彼女は「美人か？」と聞かれるとみんな「違う」と言うかもしれませんが、オッパイは大きいし、絶対幸せな感じがすると思いませんか？キースが仕事を休んで店の裏で一服している時に、向こうの日の当たる道を彼女が歩いていたら、きっと好きになるような気がするんですよ。欲張りな時代の女の子と偶然一緒になると、特に可愛くなくても好きになっちゃうのと似た気持ちですね。描くごとに体験勝手が上がって、だんだん丸くなっていったキャラクターです。

ベルレーヌの父親(①)

ガリア大陸からやってきたパン職人のつもりです。だいぶ早い時期から描いていたんですけど、画面では印象薄かったですね。

トロイ(②)

商人(③)

キースの取引する商人は、骨董さんの画に修正を入れて、もうちょっとおもしろくしている画です。

パン工場の人々(④)

アニスばあさん(⑤)

監督のラフをそのまま仕上げました。腕にビが生えているというのもショックだったんですが、それもそのままです。

FIELD HOSPITAL

PUMPKIN CARNIVAL

看護婦長(①)
いい人なんだろうと思って描いたら、劇中では自分の仕事で「すい」ばいの人になっていましたね。

セシリア看護婦(②)
よくある印象のない人にならないようにするために、ひっかかる要素をいろいろと入れています。地味なのにクセがあるというバランスでできているキャラですね。こういう人はそんな、可愛いわけでもないのに、カッコいい医氏がいたりして、案外ちゃっかりと人生を送ってそうです。

医師(③)と衛生兵(④)は見ての通りです。

かぼちゃ祭の子供達(①)
山尾さんの描いた「眼」監督のラフを組み合わせただけです。お母さん(②)は、その延長でデザインしました。

被災孤児ルル(③)
「こういう時には乗ね着をするものだ」という監督の言葉に従って着脹れしています。

ADESKA

クワウトル王

また違うタッチの絵ですね。クワウトルはシナリオを読んで非常にカッコいいと思いました。監督が感情移入しているんじゃないかと思って、顔は監督のカッコいいバージョンのつもりで描きました。体型は、什筋肉があった人から筋肉が落ちて骨が目立つように、なったというイメージです。もうちょっと巧ければもっと骨っぽさが出たと思うんですが。僕はこういう体型のキャラが好きで、格闘ゲームのキャラデザインの時もよく描いていました。シリーズ後半になると、抽象するとそういう自分の癖が出てくるようになっていましたね。仮面は、宇宙服のヘルメットを思わせる形にわざとしました。体の装飾は資料を見て描いたんですが、そのせいかちょっと細かすぎますね。

タルカ

監督のラフではもっと色白で日本神話的なキャラだったんですが、変えてしまいました。彼の顔は鼻がないと普通の濃い、いい男の顔なんですが、鼻を描くことで ちょっとリアルで不思議な感覚にすることができました。日本人の鼻は"角形なんですが、フィリピンぐらい南へいくと鼻の穴が目立つように、なるんです。そんな鼻をつけたんです。あとタルカは、もしかするとこれから暴君になってしまうかもしれないような若い人の危うい感じを盛り込んでデザインしました。そうすることで、ストーリーがどうなるか予想がつかなくなってスリリングになると思ったからです。アデスカの民の日本風の髪型は、監督のアイデアです。

テペトル(③)

タルカの後見役テペトルは、監督のラフ通りですね。ラフの段階でキャラとして完成していたので、これ以上描きたくなかったです。テペトルやタルカがおとなしそうにみえると、アデスカがすぐつぶれてしまいそうに見えるので、これぐらい意味ありげな存在のほうがいいんです。

アデスカ兵(④)

アデスカ兵の鎧は体は資料を参考にして、ヘルメットは勝手に描きました。

アデスカの女性と子供(⑤)

ヨロル(⑥)

別にどうということのないキャラなんですが、これを普通のキャラにしてしまうとダメなんです。昔のアニメって動かない石は背景で描かれていて、動く石はセルだったから、最初から「あ、この石が動く」ってわかってしまったじゃないですか。ソレと一緒で、普通のキャラだと出てきた瞬間に視聴者が「これは雑魚だから死ぬな」とかばれてスリリングじゃ

なくなるんですよ。だから、脇役こそキャラを強くするんです。ヨロルはそれがうまく機能したんで、安田優秀賞をあげたいキャラですね。

マヤリト(⑦)

声を脚本も手がけている浅川美也さんが担当するということで、僕の中にある浅川さんの印象を描きました。気が強そうなのが見てとれるというキャラになっています。僕はつり目の女の子が好きで、ゲームキャラの時はそういうのばっかり描いていたんですが、『∀』についてはそれを封印していたんです。でも、『∀』でつり目の少女を描くならここしかないと思って描きました。一番好きな顔になっていますね。ポイントは、私は絶対間違っていないという確信に満ちた目ですね。放送でマヤリトの最期を見て、価値観が狭いからと言って不幸とは言えないと思いました。死んでしまうラストなのに、後味が悪くなかったです。マヤリトは死ぬべき場所がないとしょうがない人だったんでしょう。そういえば浅川さん本人からは可愛く描いてねといわれていました。衣装は監督のラフに従っています。

DIANNA SORIEL

ディアナ・ソレル

キャラクターとしてはながく作業をしてきました。ただ、ちょうどこれまでの作品とは違う、新しいものを作りたいと思っていました。番外編的な、初期プロットを元にした「ディアナ」はインディペンデントでしたが、ディアナ・ソレルはまず「悪い奴」を作ることから始まりました。地球へ帰還したカイロスという、設定があります。人類全体を対象としているようなのでさっぱりとした、機械的な感じを出したいと思いました。感情移入できない、と思ってカイロスあるいは機械みたいなエスパーなどがいいかなと思ってみたんです。監修はまたつかさんに、これまでできないけれどもいろいろ相談しながら、カイロスの女王を描いてと発想からの一体化でした。

地球を救い、地球へ帰還する女王から民間人体験やプロジェクト調査の実験は成功しそうだ。合理的の代名詞みたいなNASAの宇宙服みたいな色使いの服を着せる、としました。服に描いているクロムは何学的なものにしました。そういう衣装をするとロボットのようなものが装着されていると思ってしまいがちですが、人類の進化の人工的な感じが出てくるかなと考えたんです。つまれば謎のカイロスという存在も合理的なものとして地球へ来ているのではないかと。服の色使で外観を果てしなくのばせているイメージがありながら体を大きく見せるというイメージがあります。髪の切り込みは、実用的を思い起こさせますよね。銀色を多く使っているのは像が好きなこともあるんですが、反色のライトを入れるためでもあります。ルイけれども抽象的な感じが強く出ると思ったので使っています。

[illegible]トは[illegible]れをぬたらさらに[illegible]ブル[illegible]なるように[illegible]ました。人間のシルエットが別[illegible]ものなるを[illegible]こんえるので菱形状の不思議な形な[illegible]ます。あとは[illegible]アクセントをつけな[illegible]「人间[illegible]」に[illegible]て胸にマークを入れました。

ディアナの服[illegible]ディアナ・カウンタ[illegible]の服は全て[illegible]なるという[illegible]があるんです。襟の[illegible]には[illegible]が入っていてヘルメットをはめれば、20〜30分は生きていられるようなつもりです。

ディアナの顔は左右を対称にして、カリスマを感じられるようにしました。目元の[illegible]は、彼女の目は[illegible]に描くのが難しくて、立体を強調しようとした目の上の線が[illegible]の線と一緒になるのを防ぐためのものです。ディアナは目にハイライトをいれないことで、神秘的で心が読めない人にしようと考えました。

舞踏会ドレス(1)

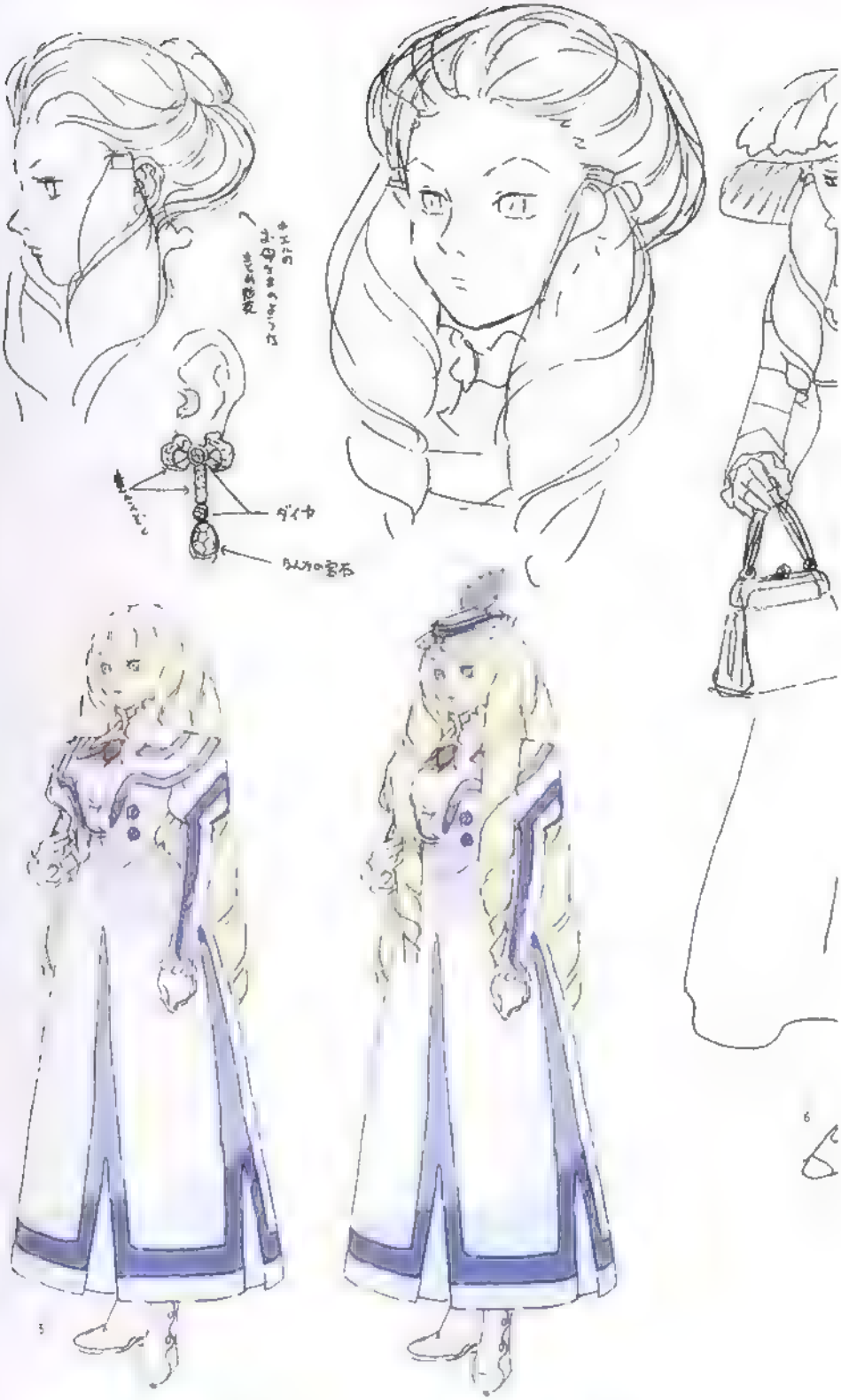
[illegible]やる気が刺激されるときとそうでないときがあっ[illegible]

[illegible]

100年前の衣装(2)

エプロン姿(3)

下着姿(4)



キエルとしての扮装（5）

僕的にはすごくエッチな服だと思っているんです。騙し絵的にジャケットが短くなっていて、スカートがほぼ胸下から始まっているんですよ。これは「アンナミラーズ」の紙服みたいなものですよ。この絵はそういう部分を抑えているけれど、ちゃんと描くとエッチになりますよ。100年前の服は、女であることを重要視している服が多いんですよ。

建国式典衣装（6）

髪型はファッション雑誌を見ながら一生懸命描きました。建国宣言の会場に乗り込むわけだから、すごい決意が必要なわけですよ。女の人のオシャレは心のアーマーだったりするわけですから、そういう部分を出そうとしました。

第28話からの新コスチューム(2)

秋服(8)

矢吹警視正のことになって驚きました。監督は「スカートを短くしろ、短くしろ」と言うんですが、スカートを引きずるのが当たり前の時代ですからなかなかそれは難しいです。特にこの衣装は裾が急に広がるデザインなんで短くしようがないんですよ。

HARRY ORD

ハリー・オード

仮称。ヒロインキャラを生き生き自動的『機動戦士ガンダム』シリーズのキャラクターのようなもの。まっすぐ想定しないのでかなり幅広くキャラデザ初期の全画面の段階で[illegible]なるキャラが数[illegible]ないと思って「あんたで[illegible]は[illegible]ないとか[illegible]動的[illegible]ついてよやはり[illegible]ないとダメ。キャラを制作時[illegible]

[illegible]

顔ラインについて

[illegible]

サングラスの構造！

[illegible]

宇宙服ｖ２

[illegible]

HARRY ORD

ハリー・オード

仮称。ヒロインキャラを生き生き自動的『機動戦士ガンダム』シリーズのキャラクターのようなもの。まっすぐ想定しないのでかなり幅広くキャラデザ初期の全画面の段階で[illegible]なるキャラが数[illegible]ないと思って「あんたで[illegible]は[illegible]ないとか[illegible]動的[illegible]ついてよやはり[illegible]ないとダメ。キャラを制作時[illegible]

[illegible]

顔ラインについて

[illegible]

サングラスの構造！

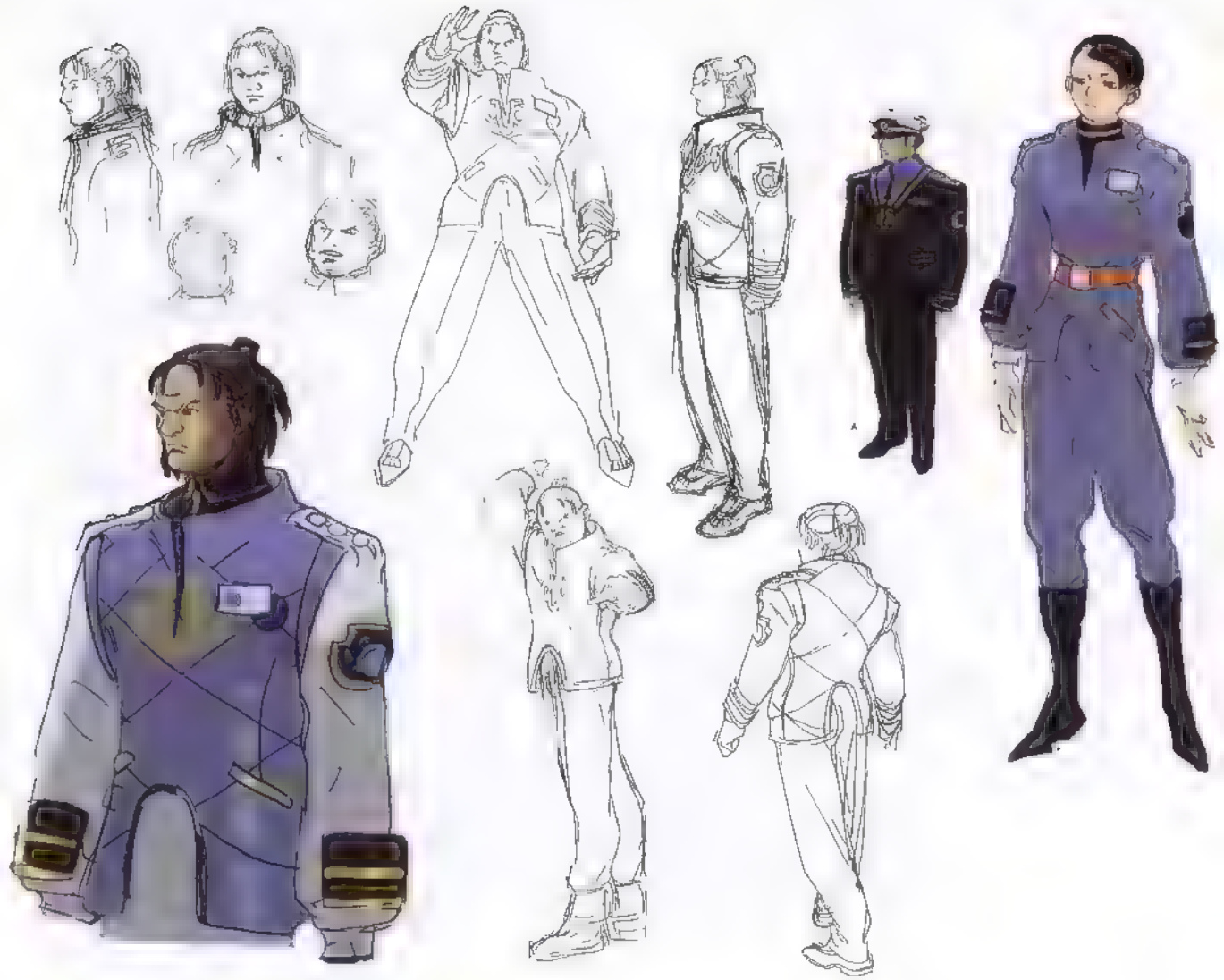
[illegible]

宇宙服ｖ２

[illegible]

PHIL ACKMAN

POE AIJEE



フィル・アッカマン

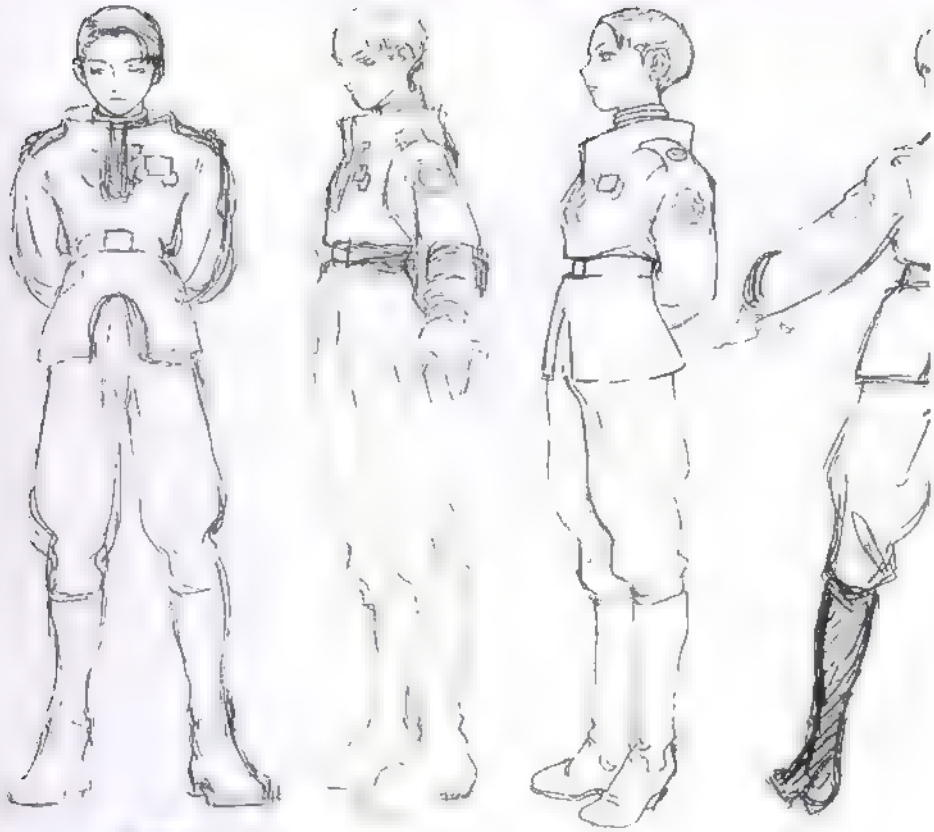
[illegible]

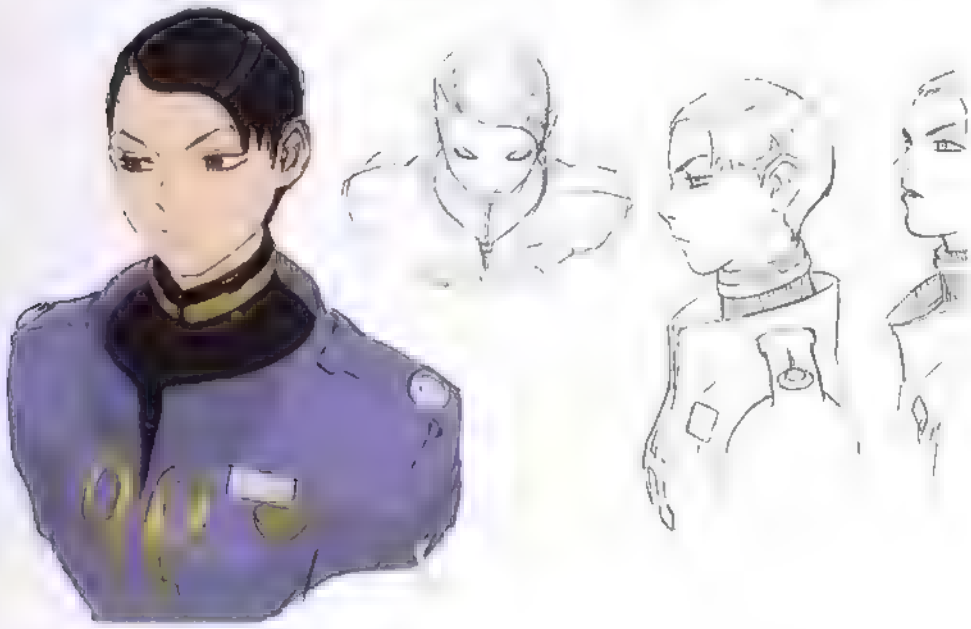
軍服について(1)

[illegible]

ポウ エイノ

[illegible]





ディアナ・カウンターの髪型や服がそうなんですか、中学、[illegible]、[illegible]している人がそんなに変な髪型をしているわけはないわけ[illegible]、なんかカ[illegible]嫌われ[illegible]そうな髪型をさせるのだけはやめようと思[illegible]んこ[illegible]から[illegible]は[illegible]トル[illegible]こ[illegible]でも[illegible]女性が[illegible]を[illegible]すぎる[illegible]、[illegible]分[illegible]することこれ[illegible]事[illegible]こ[illegible]女[illegible]ました。本[illegible]は、[illegible]人[illegible]合さがる[illegible]この得[illegible]な[illegible]目[illegible]です。

宇宙服＆ヘルメット(1)

スケング[illegible]な格好[illegible]思[illegible]こ、[illegible]ま[illegible]衝撃から体を守るためあ[illegible]こ[illegible]人[illegible]いて[illegible]首の周りに[illegible]ルが入っている[illegible]地上用ヘルメットは[illegible]種のヘルメット[illegible]が見えないということで、[illegible]ケーのヘルメットをベースにデザインしました。

DIANA COUNTER

アシ大佐(1)

[illegible]で、きっと[illegible]この人は怖い人なんだろうと思います[illegible]

ミラン執政官 2

[illegible]

セノア大尉 3

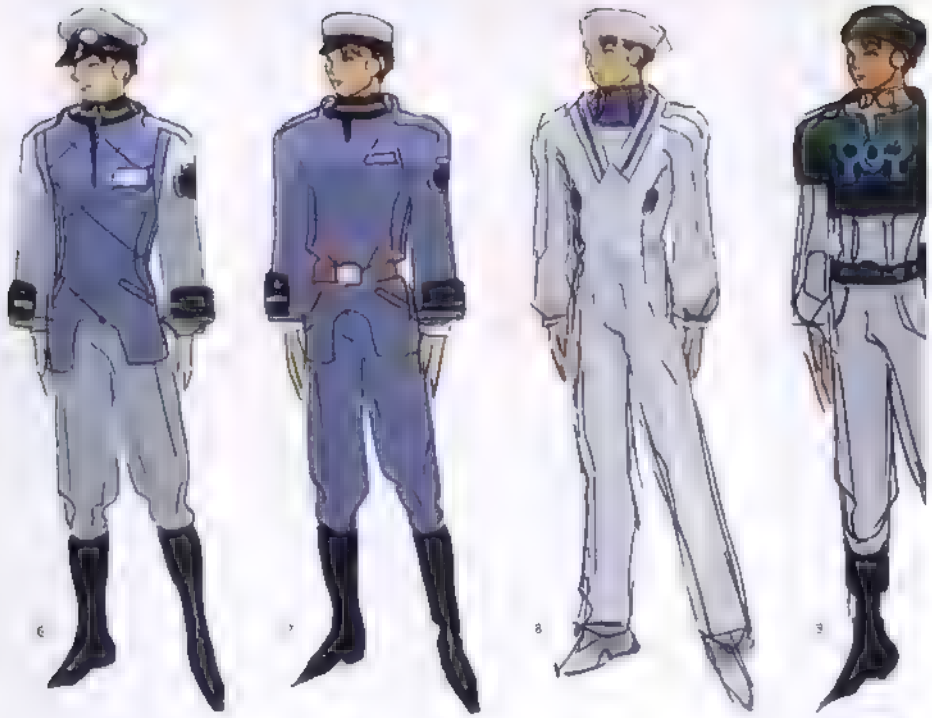
[illegible]

アナン大尉 4

女性キャラのバリエーションの[illegible]つを描いた[illegible]感じです。可愛くない[illegible]れと[illegible]キレはし[illegible]いる雰囲気が伝われば、と

女性兵士(5)

[illegible]下は、サンライズのあるスタッフのイメ[illegible]シで発描いておこうと思って描いたものです。そのまま[illegible]するというより、僕の中の印象を再構成[illegible]の制服絵[illegible]という感じです[illegible]元あたり[illegible]特徴がありますね



ティアナ・カウンターの制服

まず、ティアナの体型をデザインして、もっちょっと背いたらいいなぁっと思ってスカートを描きました。自分たちは戦いごとを行うための中隊だと思っているはずなので、相手を威圧するような服を着て市民感情を刺激するようなことはないようにと思って描きましたが、色は本当は緑色だけれども、なんでしょうか、両肩が丸もよっと寂しかったきゃ、ダメ！にも見える紫を塗りました。画面ではあまりはっきり紫になっていたんでしょうか？それはそれで、よかったと思います。

機動隊制服(01)

通常の服装と防護服を着て戦うつもりでいたんですが、通常の服装は画面に出ませんでした。

次は、機動隊のラフです。

ヘルメット(03)

宇宙人のイメージでできていて、モビルスーツの目か、二眼像をそのまま見ているんっう、ですかなんですか、結局顔の見えるヘルメットを使うことが多かったですね。顔の見えるヘルメットはどうしても使うのイヤだったんですけれど、コストかかるかの変っこいるというふうな自分なりに考えました。自分も納得されました。レンダーチャートは一応納得のための落書きです。

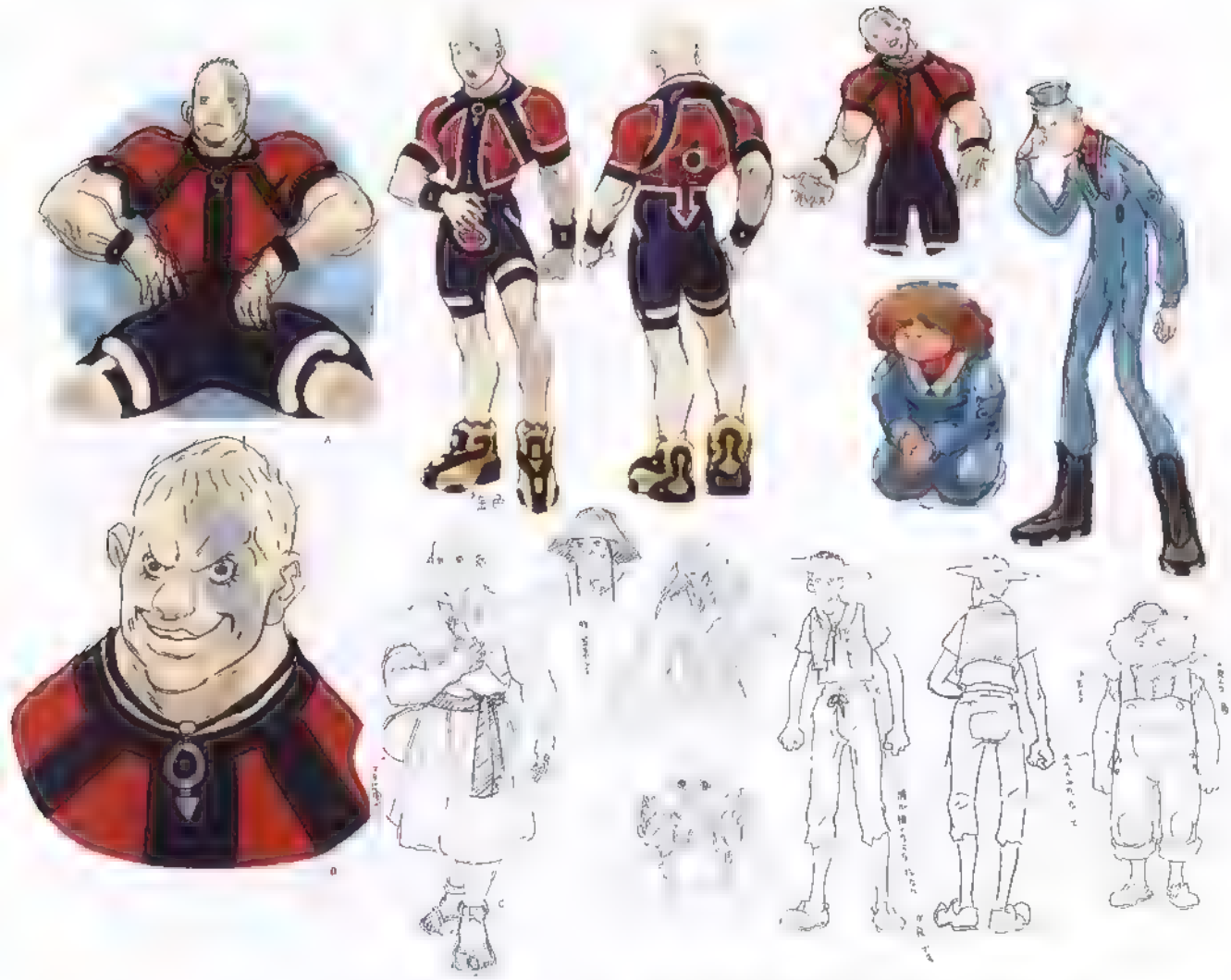
宇宙服(14)

最初の頃に描きました。背中にバックパックを背負わせたくなかったので、体の[illegible]生命維持装置があって、全身に冷却と体温維持のための液体クラントが通っていて、この液体が電磁波を受けて、酸素を発生させるとかそういう設定をいろいろ考えながら描きました。宇宙服は夢のアイテムなので、いいわけを始めると、全ての夢を感じられなくなってしまうんですよね。そのあたりにはいろいろ考慮しまったんですが、足下は長いスニーカーです。

階級章について(05)

胸に入れたのは、服だけではマンガが成立しないと思ったからです。胸にマークがあると意味ありげに見えるんです。そこで一番シンプルな丸を基調にしたものを入れました。ただキャラクターの階級が変わるたびに混乱したので大変でしたが。

CORIN UNIT



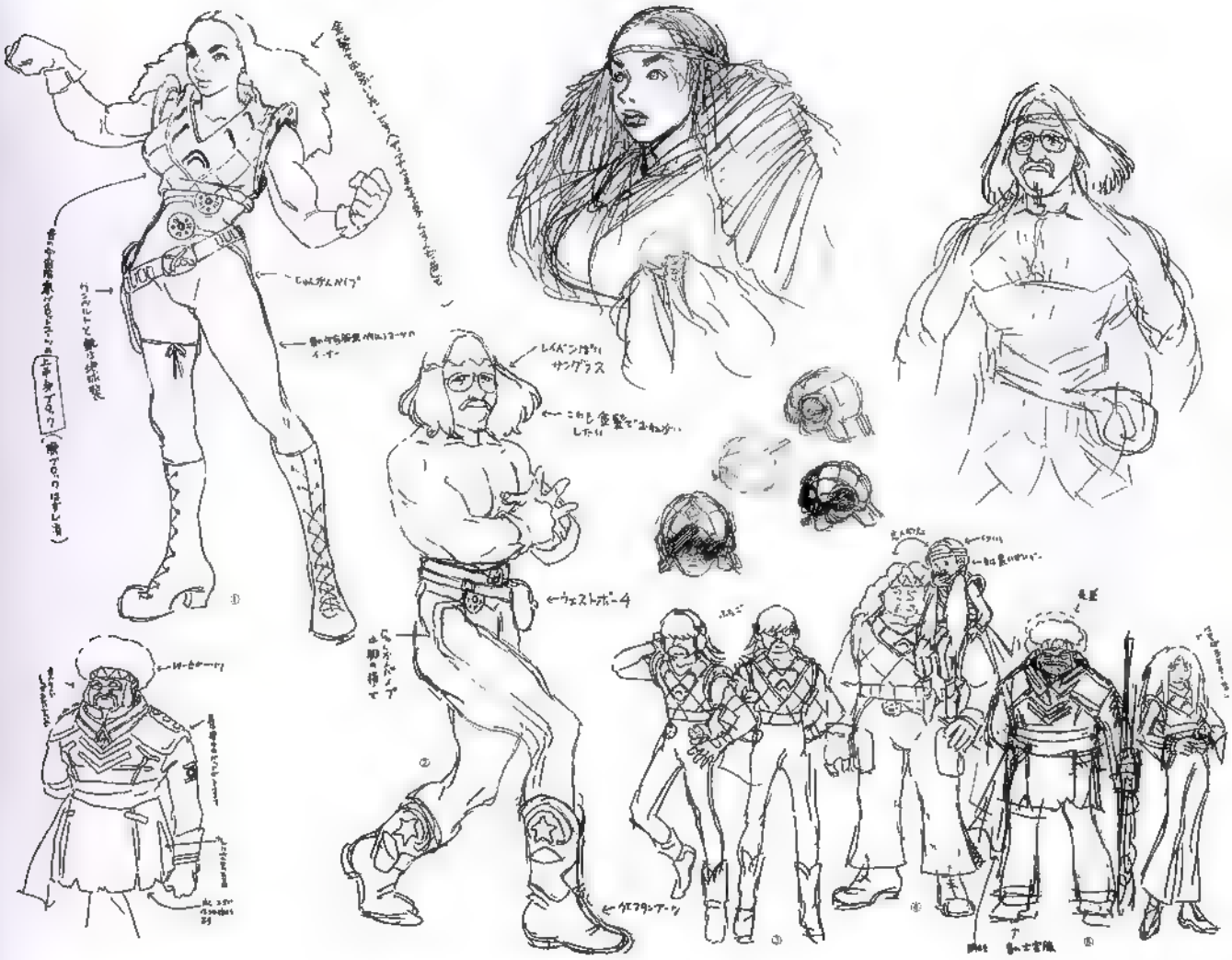
コレン・ナンダ

[illegible]

ヤコッブ　&ブルーノ 2

[illegible]

RRET TEAM



レット隊

ロランと同様地球に降りてきたけれど、ずっと地球人と交わることなく、自分たちの文化を守ってきたわけですよね。ということは一種のコミューンを作っていただろう、と。それでヒッピー姿になりました。監督からのラフの段階で、筋肉の女と小さい男という要素ははっきり描かれていました。ただ、ムロノは海賊みたいな服だったので、ヒッピーというコンセプトに合わせてピーター・フォンダみたいに変更しました。キャンサー・カフカ((1))のポーズはラフそのままですね。ラフには、耳に変なリングがついていたんでそのオ ダ なんとかコンプ ートしたくて、結局宇宙服のイメ ナ を着ているということにしました。蛇腹の袖をはずしているので留め金が耳に残っているというわけです。ムロン・ムロン((2))がなぜか女言葉なんですが、人は夫婦だと説明されました。

レット隊のメンバーは お互いに依存して仲がいい感じを出したかったです。一人がメンバ から嫌われていたとしても、やっぱり会話が必要な感じがしていれば、安心して見ていられるはずなので。長老((5))は、年をとったシミ ヘン風ですね。体のでかいのと小さい女の子((4))は夫婦です。双子((3))は、ちょっと寂しかったので人数を増やすために入れました。

TETETH HALLEH

テテス・ハレ

ロランさんディアナに憧れているけれど、もっと肉体的に好きになるような女が必要だと説明されて描いたのがテテスです。温泉もあるから、と最初からはれました。僕さんが細身で胸だけあるんが好きなので、そういう体型にしました。彼女はグラマーじゃないんです。健康的じゃない、って肌には血管が浮いて見えそうなタイプで、体毛薄めで、それが危うい感じに見えるんです。「男の気をひきたくって、こんな体、やないのよ」っていいながら、本当は気をひいてみたいというような人ですね。衣装は最初は物語の展開に合わせて、手を描いたけれど、これではスチームパンクないのでヘッドのほうに、ましてコンビ場で働いている格好、は最初のボツ。この衣装の描き直しですね。

幼い頃(7)

少女時代のワンシーンは勝手にこんなシーンがあるんじゃないかと思って描いたものです。

テテスの母親(8)

お母さんとは体脂肪をつきにくい効率人みたいな雰囲気が共通しています。

テテスの人形 ワーニャ(9)

MEAM MIDGARD RETURN PEOPLE

ミーム・ミドガルド(①)
死んでもいいキャラを出すということで、フィルでできなかったことをいろいろとやりました。目に隈をつけたのは、そうするとキャラクタ　性が出しやすいからです。格闘ゲームでブランカというキャラクターを作ったとき、最初は紺色のつもりだったのがしっくりこなくて、緑色にしたらハマったという経験があるんです。その時わかった教訓は「肌の色はなんでもあり」ということ。だからミドガルドも藍色の黒い色になっています。髪型は悪魔型ですね。体型が細身なので、ズボンはフレアにしました。

パン工場での服(②)

第31話ミドガルドと同乗した船員(③)

帰還民(④)
この2人は監督のラフに従って仕上げました。

ホレス・ニーベン(⑤)
最初は髪型がこんなふうに＝日月のように前に垂れているデザインでした。これは知り合いにこんな髪型の人がいたからです。

AGRIPPA MAINTAINER

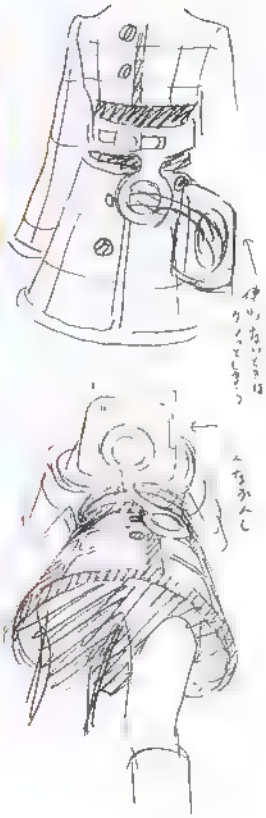
アグリッパ・メンテナー

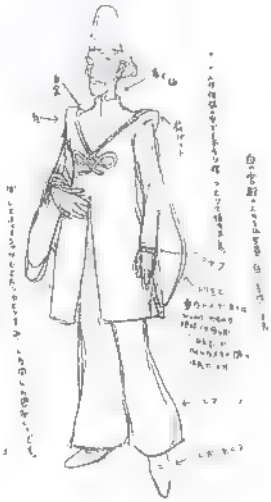
[illegible]

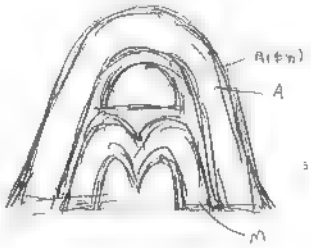
[illegible]

[illegible]

WHITE CASTLE







ケイサン・ダーカイ(1)

[illegible]

白の宮殿執事

[illegible]

アグノッパ・メンケナーの設案(5)

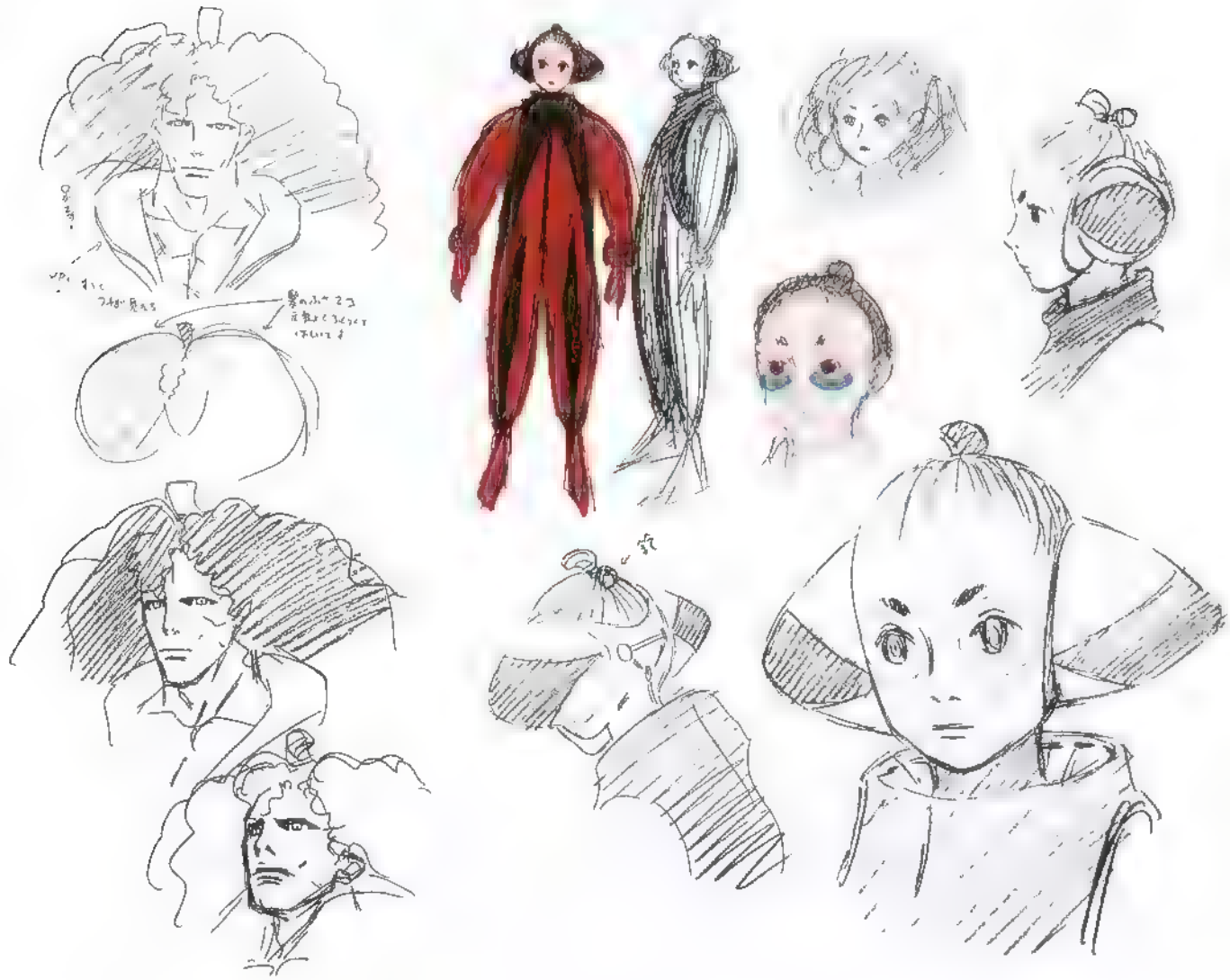
[illegible]

GYM GHINGNHAM

ギム・ギンガナム

[illegible]

MERRYBELL GADGET



メリーベル・ガジット

「メ[illegible]の[illegible]カ[illegible]の[illegible]名[illegible]すれ[illegible]キンサ[illegible]の話[illegible]題[illegible]ト[illegible]も[illegible]かすぬこ[illegible]ンないも[illegible]なるかも[illegible]えない[illegible]ッ[illegible]ク[illegible]ト[illegible]ど[illegible]ル[illegible]ン[illegible]ン[illegible]な[illegible]ッ[illegible]よ[illegible]めたみ[illegible]ン[illegible]を[illegible]換[illegible]ま[illegible]た[illegible]可[illegible]ン[illegible]ない[illegible]ト[illegible]キ[illegible]ル[illegible]ト[illegible]ッ[illegible]ト[illegible]ッ[illegible]よ[illegible]ね[illegible]ま[illegible]通[illegible]加[illegible]メ[illegible]ン[illegible]れ[illegible]ま[illegible]ま[illegible]自[illegible]こ[illegible]カ[illegible]ン[illegible]ン[illegible]ン[illegible]ン[illegible]を[illegible]ェ[illegible]カ[illegible]キ[illegible]ンサ[illegible]ムの[illegible]伸[illegible]ん[illegible]期[illegible]な[illegible]っ[illegible]て[illegible]る[illegible]ン[illegible]ンわ[illegible]で[illegible]す[illegible]目の[illegible]期[illegible]のお[illegible]絵は[illegible]ソフト[illegible]ル[illegible]老手の先よ[illegible]トのイメ[illegible]ンが[illegible]発[illegible]ものです[illegible]戦闘服は[illegible]先端[illegible]く[illegible]ト[illegible]細くなんイ[illegible]義なシルエット[illegible]してこういう[illegible]想[illegible]なデザインのものもちゃんと機能するんだ[illegible]ンっ[illegible]画面で[illegible]偏かれればSFっぽ[illegible]ォイストが[illegible]感[illegible]でもっえるん[illegible]ないかと考えてデザイン[illegible]ました。

GHINGNHAM FORCES

スエッソン・ステロ(①)
ステロは監督のラフそのままで 使のキャラしゃないといったほうがいいかもしれません。

宇宙服(②)
硬な感じのする軍隊だから、肩や肘などを矢らせて トゲトゲさせることにしました。

ギンガナム家家紋(③)

ノッキネン 4)

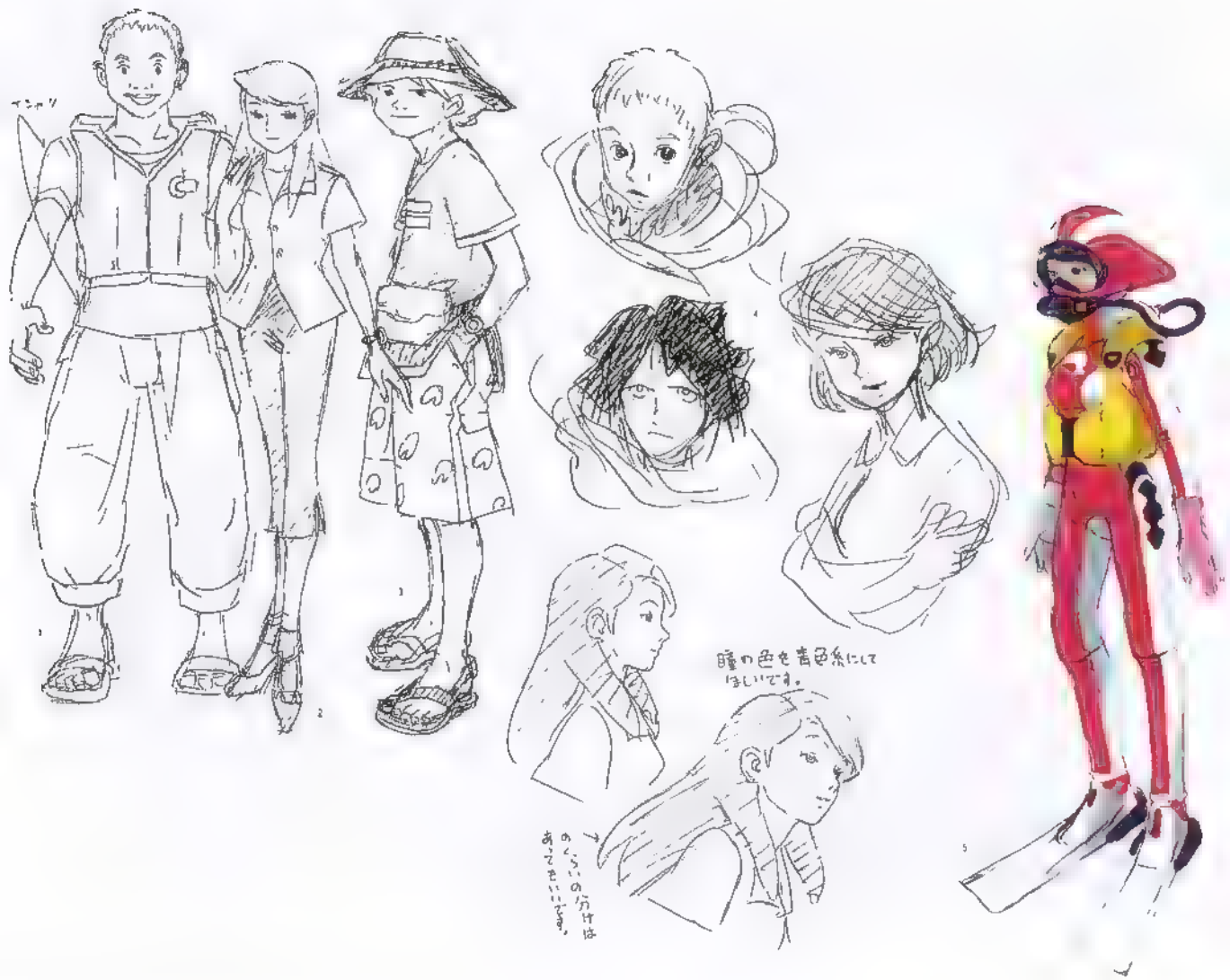
[illegible]

ギンガナム軍制服

[illegible]

[illegible]

CANAL PEOPLE



セント(10) ドナ(12) ハメット(13)

ロランがん達、愛されてい た感じが出したかったです ロラン、てきっとお姫様みたいな感じでかわいがられてい ! と思 んですよ」ラ ?でま なんだかみんな自分の ど ! ?で下 林の表情が ったので れではあまい 弟 そう ゃない といっ とでもうちょっと分裂のある表情 して雰囲気を変えました ! ドナの前髪が横分けなのは、『おいら宇宙の探偵 太』で、九利恵さんが描いた とロイン ノキちゃんの前髪と 緒なんですよ 実は。

セント・ドナ・ハメットラフ(14)

スイムスーツ(15)

ほとんど普通のデザインなのでヘルメットだけ変えました。

⑥

その他の運河人(⑥)

ロランの故郷の近くにいる人のラフです。観光地だろうから、無防備でリラックスした恰好の人が多いです。アメリカ西海岸風というか。月の世界はオランダのイメージがあると聞いていたので、かなり自由な国だろうと考えました。始め、すごい未来だから都市はとても進んだデザインになっているのではないかと思いましたが、1000年以上もそこで暮らしている人々がいるのなら、「進んだ文明」だからって進んだ感じの都市なのではなく、もっと住んでいる人がリラックスできる感じの都市であろうと監督から聞かされたのとオランダという国は人工国家だからこそ、自由に暮らすための実験をしているようところもあると聞いて。ムーンレイスは冬眠しなければならないという切なさがあるわけだから、そぶん服装なんかは男女年齢の決まり事から解放されて自由に楽しんでいるという風に考えました。

MOON RACE

一般のムーンレイス
最初に描いたムーンレイスたちです。ムーンレイスがどんな格好をしているかを考えたときに、ルル文化でいろいろ試してみるのは無理だと思ったんですね。で、彼らは現代人だと思って描きました。ディアネ、カウンターのおんも水服を脱ぎゃ、みんな、んな格好をしているまずです。

親子(1)
冬眠から目覚めた母と娘です。

女の子達(2)
右から2番目の女の子は『ホンキーキーズ』に出ていたねの絵の雰囲気。髪の毛はあ描きのつもりです。このあたりは描いていて楽しかったな。

サラリーマン(3)

ギンガナム武装警官(4)

警官(5)

舞踏会衣装(⑥)

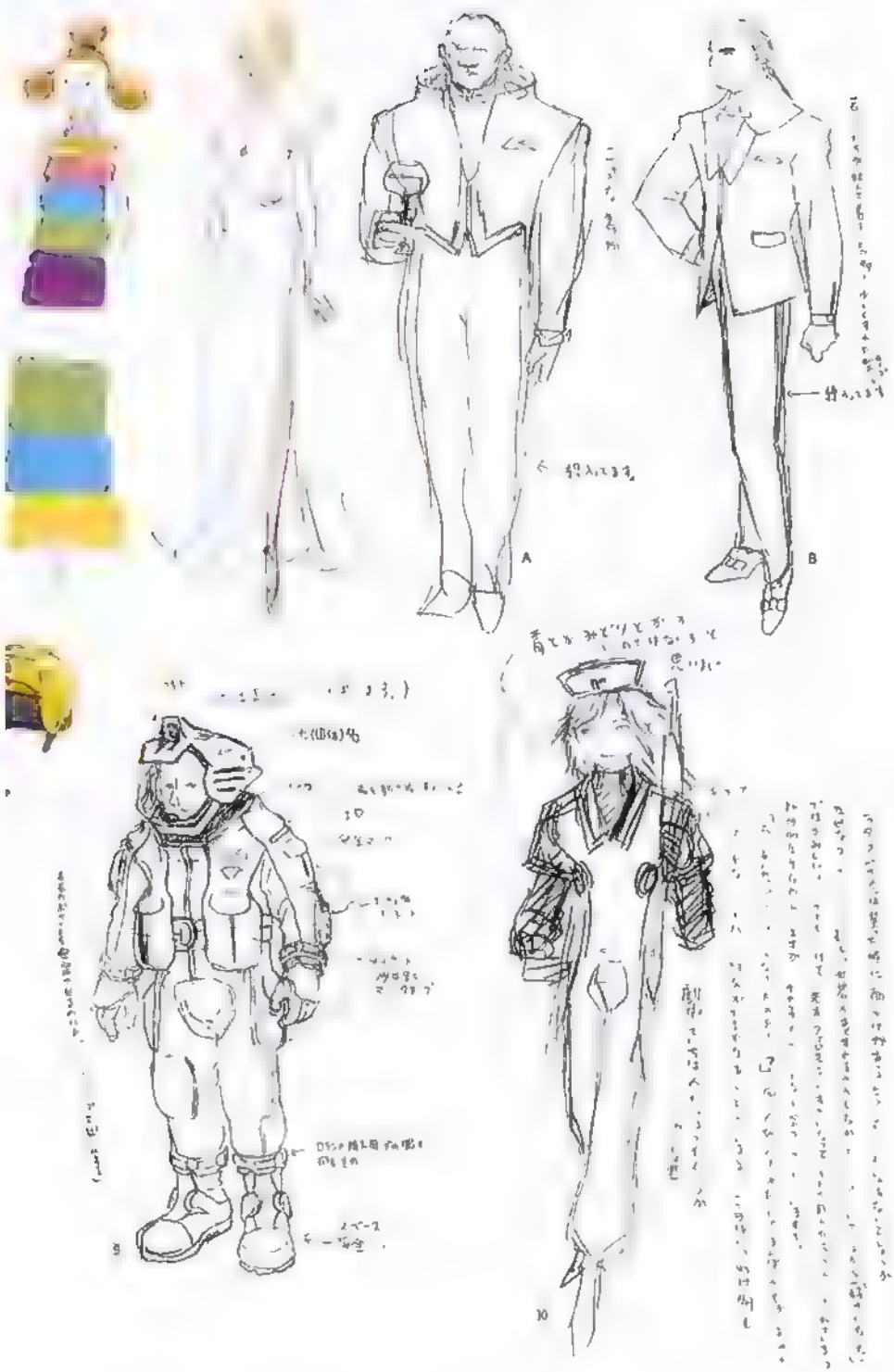
女性のパーティー衣装は、演出の森邦宏さんの絵コンテにあったものをおもしろいと思ってそのまま描きました。AとBはムーンレイスの年寄りと若者のフォーマル姿です。

クーエン夫妻(⑦)

奥さんが、昔さんざん遊び人でダメ人間だった旦那を更正させるために遊べない地球に連れて来た、という安田設定があります。服装は二人とも、40代の人がよくしているポロシャツの立て襟です。

モビルリブのパイロット(⑧)

民間人と聞いたので、運送業者だろう、と、というわけで、ピンクのゾウの引越センターの人です。月ではゾウの鼻で荷物を運ぶCMをやっているんです。ゾウが埋獣になっているというアイデアは、監督が言い出したんですよ。監督は僕が言い出したと思っ



ているけれど。民間の建設業者の宇宙服です。ポケットを多くしました。

月のマウンテンサイクルでの作業時宇宙服(9)

メシェーの彼氏(10)

美形をあまり出してこなかった罪滅ぼしというか。最初はお父さんに似た顔だったんだけれど、ラストでお父さん離れしていないのは可哀想だと思って、変えました。メシェーもやっぱり女の子だったんだ、という感じですね

LAST SCENE

ロラン・セアック(①)

ロランは女心をわかろうともしない幸せボーイなのは基本的には変わらないんですが、人生で一番食い時というか、一番かっこいい時だよというふうにしました。

(A)ログハウスのロラン

ソシエ・ハイム(②)

最終回は、シナリオを読んだらソシエが宮芝くじをひかされたような気がしたので、ラストはできるだけ着替えさせて、ソシエを可愛く見せようというのがポイントでした。

髪型は、横分けの法則を使って、ちょっと大人っぽくまとめて、普段着もかなりおとなしく可愛くしているような服にしました。ロランとキスをするときは、おそらく最初で最後のデートをしてきた日だろうと勝手に決めまして、いままでで最高の服を着せてあげようと思いました。

(B 自転車に乗る時のソシエ

(C) 車中のソシエ

ディアナ・ソレル(③)

年寄りに描かなくていいということだったので、ロシア風の衣装を着せて、ムーンレイスらしくファッションを楽しんでいる感じを出しました。あと給湯ポットで転びそうになるという演技があったので、足下がおぼつかないことを知らせるために杖を持たせました。

キエル・ハイム(④)
自分で服を選ぶと自分を縛りがちなので、それを胸元のベルトで表現しました。

ボウ・エイジ(⑤)
好きなスポーツファッションでかためています。彼女は私服というとパンツにTシャツみたいな典型的体育会系ファンションの人間なんですよ。だから組織に流されるんで、無理はしてほしくないですね。

キース一家(⑥)
店を洋すキースと、アニス婆さんベルレーヌの一家団欒の図です。これは見たとおりですね。

フラン&ジョゼフ一家(⑦)
この絵は個人的に好きですね。月で手に入れたデジカメを持っていて、これで一緒トップ記者なんです。それから胸には月光蝶のブローチも。仕事をしてなおかつきれいでいられるというのはいいですね。ジョゼフは使用人が一人いる金持をやっているらしいですが、「野望はどうした!」と言いたら監督からは「まだまだ野望は捨てていない」と言われました。

グエン&メリーベル(⑧)
可哀想な役回りだったので、まだまだ終わらないぞという感じを出すためにヒゲを生やしました。メリーベルはグエンならとって食われることもないだろうということで、進化ではなく可愛い格好をしています。まあ、それがギンガナムよりもグエンが弱いところなのかもしれません。

EARLY DESIGN

ロラン・セアック(①)

キエル・ハイム(②)

ノシエ・ハイム(③)

ディアナ・ソレル(④)

ハノー オート(⑤)

安田くんというスタッフ

富野由悠季

スタッフ呼ばわりは彼に無礼なのだが、そう思わせて欲しいと願っている。初対面からは四年経っているだろうが、あのときの記憶は色あせることがない。大阪のある中華屋さんで、ぼくらが待ち受けている部屋に入ってきたときの安田くんたちのだらしのない格好。ぼくのために、色紙にチュン・リーを描いてくれたときのキラキラと輝いている目、肘の活発な動きと色紙をささえている左手の緊張。あのとき、ぼくは初めて若い男に恋をした。

そして、その色紙の絵を見せてもらった瞬間、短時間に描いたその絵の伸びやかな描きっぷりに、「次にやるガンダムという番組のキャラクターをやってもらえないだろうか？」と言っていた。お互いの所属する会社関係の問題を考えれば、無理な注文だったはずなのだが、そのときに居合わせたスタッフの尽力で実現できたことには、本当に感謝している。

彼のだらしがない格好について言えば、その時代のファッションであって、だらしがないと感じたのは、ぼくの価値観が老けていたからにすぎない。その彼らの感覚をふくめて、世代が違ったのだから、また、ロボット・アニメだって四半世紀も経てば、ひとつの考え方や趣味性だけで新しいものは創れないという信念もあったので、彼に声をかけたのだ。

カプコンの了承も得て、彼が東京に出てくれば、サンライズが用意した安いアパートよりは、スタジオのパソコンのデスクの下で寝ることが多い生活を始めた。ぼくは、ものを創るスタッフにはそのような面もあっていいと感じていたので、彼の行動がアニメしか知らないスタッフの良い刺激になれば、と願ったものだ。

安田くんにとっては、ドットを打ってキャラクターを創る専門家(ドッターという!)だったので、線でキャラクターを描くという仕事は得意ではない。まずそれに挑戦して、同時に、週ペースで新しいキャラクターを創出するという過酷な作業にも耐えてくれた。そして、つぎに、アクリル絵の具を買ってきて、スタジオの片隅を占領して、油絵に挑戦を始めた。そんなことを公然とやってしまうスタッフも、アニメのスタジオにはいなかったので、これにも驚かされた。が、スタジオ中が緊張したのは、たった一枚のポスターを描くのに、キャラクターの識別がつかない下塗りの時期が一ヶ月ちかく続いたことだ。遊んでいないとわかるのは、毎日見るたびに下塗りの色が違っているからだ。が、仕事だからスケジュールがあるのに、商品になるような絵が現れてこない。しかし、安田くんは、絵の前で死んだように寝ているという毎日が続くのだから、これにはスタジオ全体がゾッとしたものだ。その結果できあがった作品が、ターンエーの最初のポスターである。

ぼくのレイアウト案も取り入れながら、自分のものにするという作業を見せてくれたわけで、独善的に描いてはいない。さらに、彼が教えてくれたことで絶句したのは、光を描くために、初期の印象派の画法を学んでいたので、時間がかかったというのである。光を描くために、まず灰色をいかにキャンバスに乗せるかという勝負があって、それをアクリル絵の具でやるのが難儀だったというのだ。はじめに白を塗ったのではない。それが、あの白っぽいポスターなので、そこから画法と絵の良さを見抜いてもらいたいものだ。

スタジオで、その話がわかるスタッフは唸ったものだ。それ以後、彼がどこで寝ていようが、スタジオでは清う者は本当にいなくなってしまった。

ターンエーでは、マンガチックなキャラクターを描いているように見えるが、じつは、シンボルとしてはリアルである。一見マンガ、しかし、デッサンが正確なので、リアルさが含まれていて、よく動く。そして、アニメの舞台のなかで生き生きとした"命"を感じさせるのだ。それが彼の仕事である。

だから、安田キャラクターの骨格がリアルだということがわからないアニメーターに描いてもらうと、つまらないキャラクターになってしまうという問題もあった。が、この問題は、作画よりも演出面に影響していて、キャラクターのリアリティをまったく想像できない演出家によって、かなり作品がメチャメチャにされたという記憶がある。

そのような矛盾が内包しているように見えてしまうキャラクターを創出してくれた安田くんは、まちがいなくアニメに新風を吹き込んでくれたのだが、それが世間に認識されていないのは、ターンエー・ガンダムの不人気によるので、本当に申し訳がないと思っている。

現在の業界のリアル好みとアニメチック好みは、自閉症的な傾向が顕著で、時代の狂騒と不安を象徴している。そのような時代だから、安田キャラクターは求められるだろうと考えたぼくは、本当に早とちりであったとも反省している。絵やアニメが本来的にもっている自由度、おおらかさを迎えてもらえる時代は、もう少しあとなのだろうが、彼に続くクリエーターが出てくれるであろうという確信だけは、今日もまだある。

だから、安田くんとは、もっとオタッキーに好きになれる仕事をやりたいものだと話し合っている。ぼくらのオタッキーは自閉するのではなく、外にむかって威張れるものであって、それは個性を持つということである。

∀ガンダムのキャラクター原案の仕事やイラストの仕事をまとめて本となりました。キョトンとしております。∀ガンダムのキャラクターを創る仕事に抜擢されたとき、とてもうれしかった。今後どんなに人類が生まれ出てもこんな難しい仕事は俺にしか出来ないだろうと思った。選んであたり前と思った。今の自分の能力では出来ないと思った。毎日毎日不安で眠れなかった。たまに14時間くらい寝た。1年前から練習を始めた。絵を完成させるのは苦手だった。時間がだんだん迫ってきた。大好きなガンダムから卒業しなければと思った。製作者側にまわる事は辛いだろうなと思った。意外に辛くなかった。真摯な態度でがんばろうと思った。真摯な態度って何だろう? 俺の上司ボス岡本が1ヶ月だけサンライズに行って良いと言ってくれた。結果的にそれは6ヶ月になった。ボスに延長の電話をするとき手が震えた。ボスは最初っからそうなると思っていた。最初の日酔っ払ってスタジオインしてなんとなく気まずかった。ブレンパワードの最終回の製作でみんなぴりぴりしていた。よくモノを叩く音が聞こえた。回りのスタッフの何気ない一言が安田をいちいち震撼させた。煙草の煙がモウモウとたちこめて「肺ガンよりも∀を取ろう」と思った。夜中にささやくアニメーターさんたちの会話に興味と共におびえた。物珍しさからお客さんが沢山きて困ったり嬉しかったり、隣の席のメカ設定重田さんと仲良くしてもらって一息ついた。その隣の土器手さんがなんとはなしに安田の事を応援してくれているような気がしてジンときた。菱沼さんの覚悟を感じて地味に感動した。進行の人が最初に声をかけてくれた。進行の人たちはスタジオに24時間いたような気がした。映画版のプロデューサー河口さんが監督にずけずけ言うのでハラハラした。監督、富野監督この俺の神、

おちかけた神だと俺に
なかった。アニメ製作の
一番影響を与えたアニ
持ったこの人の仕事ぶり
があった。超才能がある
天才ではない。本人も言
天才は錯覚だと思うの
は意味が無いかー。何て
なんだろう? 不思議であ
理想を掲げすぎて自分が
ながらもなぜか絵になる
人間。たとえ半分以上直
ない羞恥心。不思議人間
人間富野監督には安田に
ても良い権利を与える事
の奥さんはめっちゃか
ご飯を食いすぎた。菅野
といってくれた。そし
「ありがとFAX」がよく
プロデューサーが10代
何度もつれてってくれた
忘年会が楽しめなかっ
過ごした。キエルさんに
を頼まれた。スケー時間
監督は高橋理恵子さんに
かけていた。高橋さんの
に戻った。俺の事を嫌っ
に応援された。俺の事を
に応援された。ボス岡本
くれた。放映が始まった
放映が始まったら仕事が
た。絵の完成度よりデザ
のパッケージの仕事が
になってもらって1枚目
た。その後は命からが

は思っていた。とんでも
プロ中のプロ。日本に
メ人。そういう実績を
にいろいろ考えるところ
ようにも思えないので
ってたし。俺はあらゆる
で天才か天才じゃないか
俺は監督の作品が好き
る。絵を描くことに高い
が絵を描くことを否定し
不思議なコンテ。不思議
しても自分の名を入れ
間。安田朗はこの不思議
に偉そうにいろいろ教え
にした。そんな富野監督
わいい。家に泊まると
よう子という人が認めた
てヘンな絵がついた
届いた。じんわり来た。
の女の子ばかりの店に
。忘年会の前に怒られて
た。正月をサンライズで
手間取った。番宣ポスター
がかかった。それを富野
に見せてプレッシャーを
手が震えていた。カプコン
ていると思っていた後輩
好いていると思った後輩
が「すげーな」といって
ら視聴率が悪かった。
が10倍の速さで要求され
インを優先させた。ビデオ
来た。社内の人にモデル
を描いた。それで力尽き
だった。自慢のものや

生きてて恥ずかしいものを描いた。後悔している暇が無かった。そう言う感覚は久しぶりだった。最近のゲーム開発では偉くなりすぎて俺は生きてなかったなと知った。思い出した。安田はゲーム開発で自信を失っていた。それは自信を失うような余裕があったと言う事かもしれないと今は思う。∀ガンダムで安田は新人になってドキドキの連続をふたたび体験して大変得をした。こういう体験をさせてくれたあらゆる人たちに感謝しています。安田はこんなかんじで∀ガンダムでキャラクター原案の仕事をしました。「人々に命が宿りますように……」、その願いをかなえるためだけに安田はある数年間出来るだけのことをしました。そんな風に思えることを誇りっていうんだなぁ。この本はそんな安田の数年間の何かが生みだしたものです。お金を出して買ってくれてありがとうございます。袋を破って立ち読んでくれてありがとうございます。人から借りて読んでくれてありがとうございます。

それじゃーまたー。

PROFILE

北海道出身。カプコンにて『ストリートファイター2』キャラクターデザインなどを手がける。仕事はグラフィック監修など多岐に渡る。現在アメリカにてカプコンの新ゲーム開発に参加中。

安田 朗
∀ガンダム デザインズ
2001年12月30日初版発行

発行人　井上伸一郎
発行所　株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8530／編集 03-3238-8533
振替 00130-8-195208

印刷・製本　図書印刷株式会社

編集・執筆協力：藤津亮太
装丁・デザイン：海野大輔（DABHAND）

落丁・乱丁本はご面倒でも小社営業部受注センター読者係宛に
お送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

© AKIRA YASUDA 2001
© 創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

Printed in Japan

禁無断転載・複製

ISBN4-04-853293-6　C0076

YASUDA
∀ GUND
DESIGN

A AKIRA

DAM

IS